軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

紙上新天地—讓您一窺紙上遊戲之堂奧

88

1996年7月號

PC族總動員普查結果公佈

金庸群俠傳

SUPER NEW FILES
暗黑破壞神　潘朵拉指令　模擬天堂
魔神堡　等6款國外Hot Game介紹

超級檔案夾
中華職棒3　封神傳　虎將神兵　天地無用
穿越死亡線　七寶奇謀
天晴傳　聖戰錄　聖少女戰隊3
VR 網球96　等17款中文新品介紹

遊戲攻略
無聲狂嘯完全攻略(中)
生化悍將2完全攻略
物換星移完全攻略(下)
PSY 幽記幽靈攻略

遊戲獵人
毀滅公爵
AH-64D 長弓戰鬥直昇機
諜海爭霸　魔域復仇者
天旋地轉2　三國志風雲再起
古大陸物語 II　瘋狂大賽車
等15款精彩評析

DOS/V八百屋
三國志孔明傳　妖精傳說
Poly Chorme　大戰略V　模擬商店
戀愛女王Special版
賽馬大亨2加強版

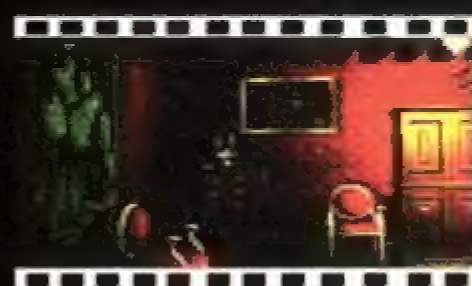
PC地帶
統一規格後的DVD光碟
Pro 32 PnP音效卡

真說忠臣藏
Virtua Call 2　歐洲誘拐遊戲
Perfect Blue
ドラキュラ伯爵

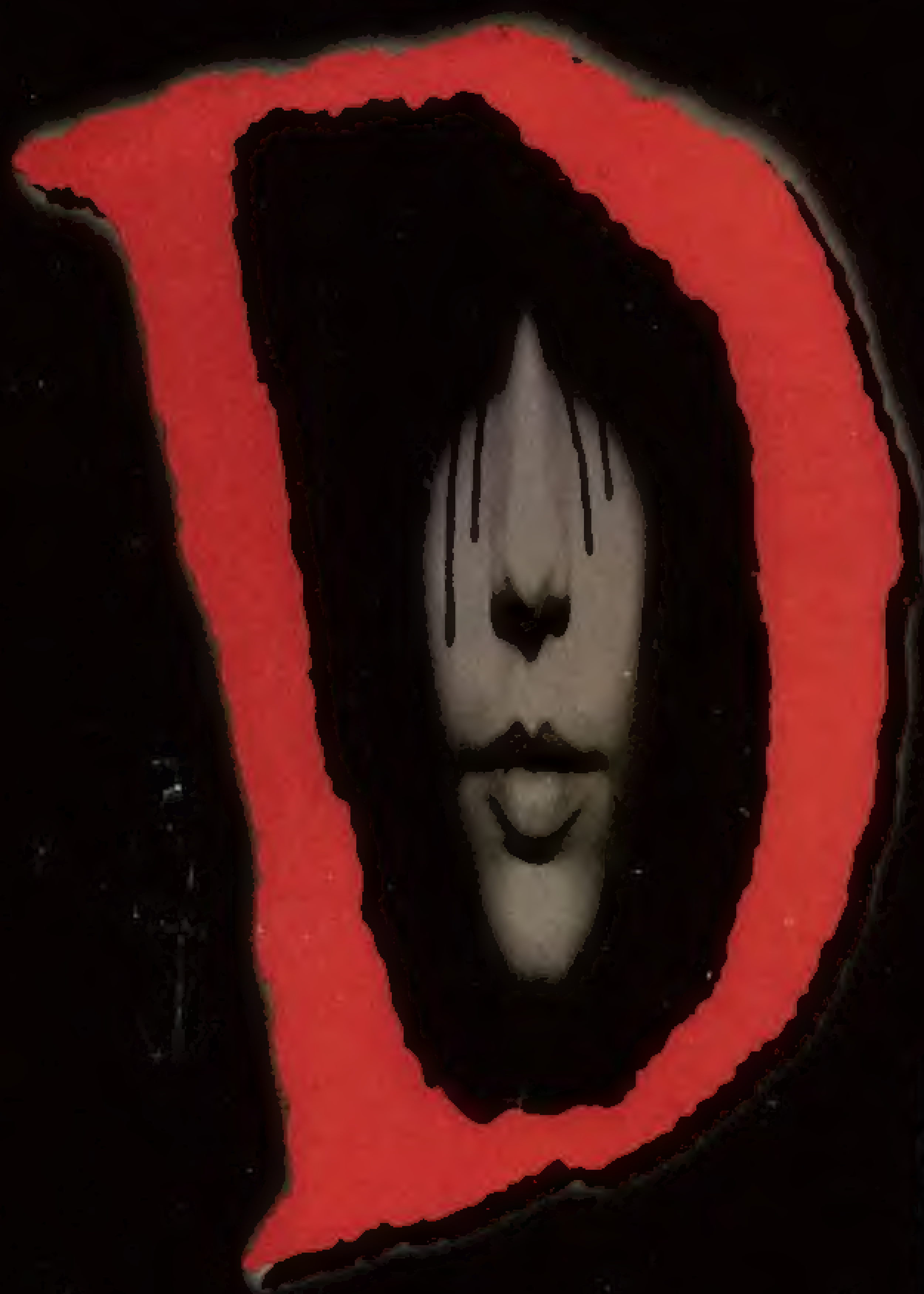
全省電腦經銷商・書局均售 台灣NT$199 香港HK$58 馬來西亞RM$25

D之食卓

註:惡魔的餐桌







檔案:D
時間:96/7/16
地點:洛杉磯市立醫院
當事人:蘿拉(日本玩家最風靡的新偶像)
D 代表什麼?
D 代表死亡.黑暗.天譴...
D 代表扣人心弦的故事
D 代表全世界最好玩的遊戲!





兩週內狂售25萬套
日本銷售冠軍的恐怖互動遊戲

近期讓你歇斯底里!

三國英雄傳

烽火迷漫三國天　　擂鼓震耳九霄外













緊湊的劇情，深獲玩家心

遊戲共有二十大關，從桃園三結義到張翼德怒鞭督郵、牢虎關前三英戰呂布、美髯公千里走單騎、馬超大戰葭萌關、博望坡軍師初用兵、老黃忠計奪天蕩山等，濃縮三國精華情節，讓你更熟悉三國故事。



新派寫實漫畫風格，耳目一新

640*480 256色高解析度，45度角的立體模式，將大規模戰役的恢宏、小任務的明快發揮的淋漓盡致。各種不同以往的人物造型風格，更能彰顯性格特異的各大英雄豪傑。

各式商店林立，出售神奇物品

完成任務後，可到出售武器、裝備、馬匹、計謀卷軸和藥品等各種商店大肆搶購一番，可別小看這些物品，它們有時是致勝的重要關鍵。



陣式變化，出奇致勝

部隊種類特多，有棍手、長槍兵、校刀手、弩兵、騎兵、弓兵、盾甲兵等，還可變化許多隊形陣式，梅花陣、攻城陣、一字陣、翼形陣、箕形陣、丁字陣、口袋陣和月牙陣等。不同的陣式有不同的攻擊和防禦力，小心變化隊形喔！

升級系統完備，讓你官拜大將軍

文官武將依戰鬥經驗的累積，依照史實的官階來升等，如武官從都尉、校尉、牙將，一直到將軍、大將等；而文官則由從事、參謀到軍師等，等級越高各項屬性也會跟著提升。



如史詩般恢宏壯闊的歷史策略遊戲







完全符合歷史的劇本設計

遊戲劃分為七個時代劇本，斬黃巾英雄首立功、廢漢帝陳留為皇、陶恭祖三讓徐州、戰關渡本初敗績、定三分隆中決策、關雲長放水淹七軍以及五丈原諸葛禳星，不論由那一個劇本切入，均給你不同凡響的體驗。

絕對人性化的操作界面

一隻滑鼠即可控制全局，所有的遊戲資料都可在畫面上直接查詢，還有自動排序的功能，簡單方便，一學就會！

唯妙唯肖的歷史人物

你所熟悉的三國人物，諸如剽悍神勇的呂布、一代梟雄曹操、仁德愛民的劉備、風流倜儻的周瑜、忠義勇猛的關羽和神機妙算的諸葛孔明等約八百餘名，助你完成統一的霸業。

細膩豐富的指令群

外交、軍事、情報、內政、計謀、人事等豐富詳實的指令群，讓你運籌帷幄，決定國家的前途及命運。當你迷惑茫然時，還可召開朝廷會議，聽聽大臣會提出良心的諫言。

多樣的戰場設計

作戰地圖地形分為城、關、草原、森林、沼澤、沙漠、高山、河川等，在部隊行進間及作戰時可體驗清晨、白晝、夜晚等時間變化和天候的影響。

五花八門的作戰計畫

有佈陣、攻擊、計謀等作戰系統，整個精華在於其詭譎多變的計謀，如陷阱、奇襲、詐降、連環計、調虎離山、暗渡陳倉等高明計策，而在陣法方面則有方陣、一字長蛇陣、雁行之陣、魚麗之陣等，氣勢磅礡精妙無窮。

3D棋盤式的戰鬥畫面

當軍團遭遇發生戰鬥時，即切入3D透視圖畫面，您便可大展身手，調兵遣將，打場漂亮的戰爭。

中國風味濃厚的配樂

發思古幽情的配樂、震撼的音效及近四千句的人物對話語音，更令你恍如置身遠古的三國時代。













神龍現世紫青雲

集角色扮演、策略及戰略遊戲精華之大成的熱門新GAME！

龍騰三國



感謝玩家熱烈支持，
光碟版銷售一空零庫存，
磁片版正狂銷熱賣中。
向隅的玩家手腳要快囉！







SOFTWORLD

奔騰三國血染袍





遊戲特色

- 利用行軍模式，玩者可帶兵東爭西討，體驗角色扮演行軍殺敵的快感；而君令模式則可以讓玩家滿足運籌帷幄的權力慾望。
- 遊戲中有許多不同的商店，可供你購買武裝、護具或物品等裝備。
- 簡化策略遊戲的繁瑣指令，可派專人處理內政、外交、軍事、人事等事宜，也可親自打理所有事務。
- 增設雨、下雪、雷電等氣候變化，更加符合實際作戰狀況。
- 九大類計謀，風、火、水、雷、石、力、心、兵計與奮計，每種計謀又分五種等級，豐富多樣。
- 隨著你霸業的拓展，天下各路英雄也馬不停蹄地擴張，戰局瞬息萬變。
- 每個城池內有許許多多的村民，與他們交談可獲得不少的寶貴資訊。
- 地圖龐大，各種地形地勢盡納入其中。還有各種山洞迷宮，供你探險尋寶。
- 多種戰鬥部隊組合，有步兵、騎兵、弓兵、弩兵、戰船、衝城車、投石車等。









智冠科技有限公司
軟體世界
高雄郵政18-69號信箱 P.O.BOX 18-69 Kaohsiung, Taiwan, R.O.C. 台灣服務專線:(07)8151991 免費服務專線:(080)741009 香港服務專線:27292781

光碟守護神

CD、光碟片的保險套
薄薄的一片　感覺不到它的存在
但……資料讀取依然順暢





何不試試世界專利申請的『**光碟守護神**』
完全避免人為失誤、機械故障和惡劣環境
所引起的刮傷、擦傷、磨傷
光碟守護神—兼具防塵、防霉、防腐蝕功能
讓光碟永保如新、無後顧之憂！

台灣獨家代理
均展實業有限公司

高雄市三民區長明街41號	TEL : (07) 222-1475	FAX : (07) 224-5079
台北市吉林路343巷31號	TEL : (02) 585-7989	FAX : (02) 595-1969



2100關大震撼

永無止境的夢魘—再度復活

PC電玩史上最暢銷的3D即時戰鬥遊戲

蒐集全世界超過2100關的DOOM II關卡檔

完整DOOM II密碼大公開(無敵密碼、不死密碼、穿牆密碼...)

- 數量龐大的遊戲關卡，任您隨意連結。
- 操作容易的關卡選擇介面。
- 風格迴異的戰場，帶您遨遊不同的時空。
- 古典交響樂、新潮的RAP、特殊的太空音樂、加上爆笑的音效、女戰士的哀嚎和恐怖的幽冥聲，給您全新的遊戲體驗。
- 您可以身爲可愛的卡通戰士、潑辣的女戰士和帶墨鏡的帥哥戰士闖入各種不同的奇異世界。



Voxel Science Inc.

PC 386 以上機種，記憶體4MB以上

VGA 螢幕、硬碟、音效卡、光碟機

弘邦資訊有限公司 新竹郵政483號信箱 客戶服務專線：03-5350530 傳真：03-5421726



力拔山兮氣蓋世，孰可取代之？

西楚霸王 項羽

歷史戰略RPG
縱橫楚漢，
獨霸群雄



熊貓軟體股份有限公司



VR TENNIS 96 網球

VR網球96實現您獨霸網壇的夢想

號外！

PC史上第一套VR網球遊戲
讓您躍上世界網壇 稱霸大滿貫

特色

1. 三大階段四大公開[illegible]戰
2. 3D畫面自動呈現最佳打[illegible]
3. 數種攻擊方式讓您球技大[illegible]
4. 可以四人網路 魔鬼連線[illegible]
5. 多種對戰模式單打雙打任您選
6. 16國64位不同的選手供您招喚
7. 四種性質相異世界級標準場地
8. 操作簡單易懂、30秒進入狀況
9. 戰果分析讓您知己知彼


可指示您正確擊球方位的輔助線

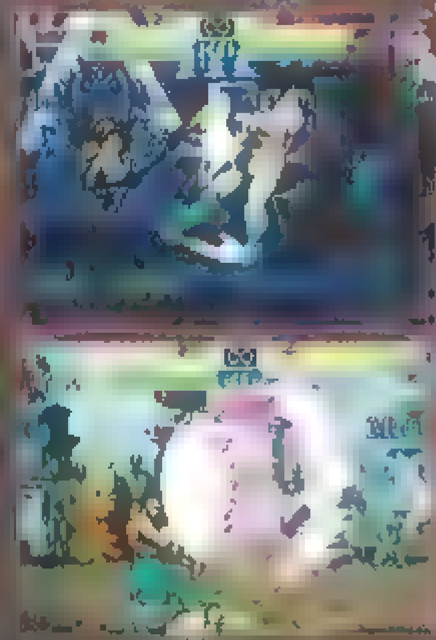

能讓您先馳得點的八方位發球



三種連線方式讓您天涯若比鄰





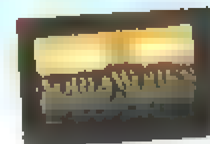




格鬥悍將









1993 毀滅戰士(DOOM)
1994 毀滅戰士2(DOOM2)
異教黑騎士(HERETIC)
1995 死星戰將(DARK FORCES)
1996 新毀滅巫師(HEXEN)
毀滅公爵(DUKE NUKEM)
1996.7 ...終極的毀滅遊戲



終極戰士



- 第一人稱的立體臨場表現
  可抬頭、俯視、蹲姿、跑步、跳躍、甚至飛行...等各種視角變化。
- 冒險遊戲般的劇情
  劇中NPC不斷地提供線索。
- 變身成敵人、讓時間倒流、追蹤飛彈....等
  各項神奇妙用的武器與裝備。
- 強大的網路連線功能
  支援MODEM TO MODEM、IPX NETWORK、NULL MODEM多種連線方式。
- 全中文的操作介面
  入門「3D遊戲」的最佳選擇。

索取請至：
1.http://wwwhome.fancy.com.tw/~uj
2.宇峻資訊中心 U&J BBS：(02)272-2471
3.[illegible]：(02)272-0089

●本文內所提及之產品名稱，均屬其公司所有。

宇峻科技股份有限公司
http://wwwhome.fancy.com.tw/~uj/

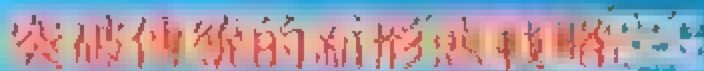
台北縣板橋市文化路一段127號2F 服務熱線：(02)2720089 10：00~7：00
劃撥帳號：18779330 BBS：(02)2722471 e-mail：johnny@ms1.hinet.net.

1996 7 July

軟體世界雜誌　第88期

軟體世界 SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

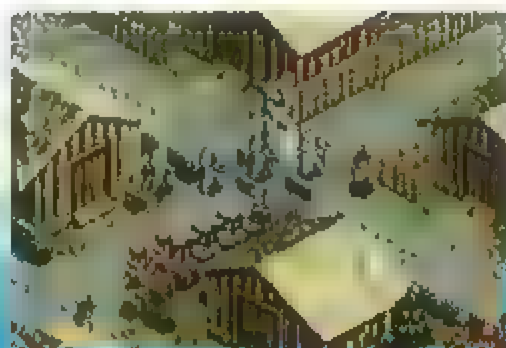
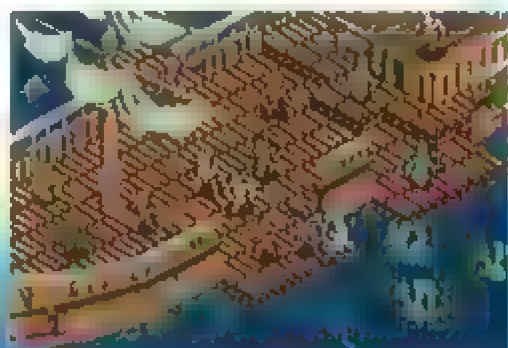
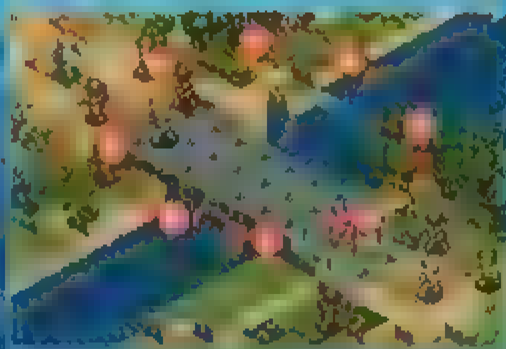
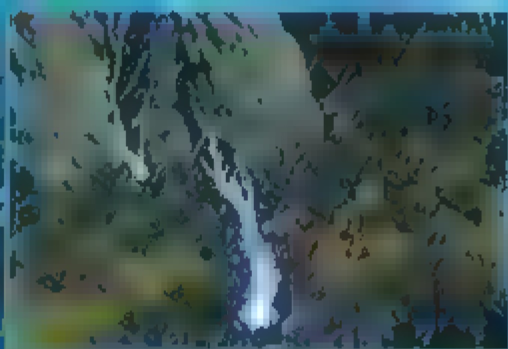
● 中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄。
● 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號。
● 中華民國78年４月創刊，每月15日出刊。



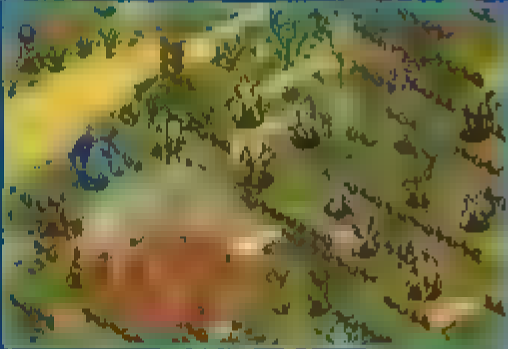


超時空英雄傳說

發燒熱賣中







- 其它還有-高AI的電腦，控制角色,獨特的魔法和劍術學習過程,方向性攻擊,魔法系列相生相剋
- 變化豐富的場景-有高山,河流,沙漠,火山,冰原,宮殿,海上……還有……一共計36關49個戰場
- 國內首創高達16層的地形高度變化,更具真實多變的場景

BBS站提供試玩版





宇峻科技股份有限公司

UJ TECHNOLOGY CO., LTD.

板橋市文化路一段127號2F

服務電話：(02)2720089

e-mail:johnnty@pc2.hinet.net. BBS:(02)2722471

韓文版代理：KOREA INTERNET CO., LTD

港澳代理：……科技有限公司 TEL：(852)：23020080

北部代理：……文化事業有限公司 TEL：(02)7136959

中部代理：……資訊有限公司 TEL：(035)773642 (04)2547825

南部代理：……電腦有限公司 TEL：(07)5872513

http://www.home.fancy.com.tw/uj/



如果 Windows 95 以後會成為遊戲的唯一使用平台，我想比爾·蓋茲要感謝日本人對 Windos 95 的熱愛與支持。想當時 Windows 95 發行前的一個夜晚，日本著名的電子商圈秋葉原，排隊等著搶購 Windows 95 的人潮，不禁教人懷疑 Windows 95 究竟有何魔力，能使日本人對它如此地瘋狂著迷（個人認為 Win 95 的確比一些品質不良的遊戲還要好玩、耐玩）？事實證明，日本人對 Windows 95 的確寵愛有加，我想喜歡接觸日本遊戲的讀者，不難發現最近 For J-Winows 95 的遊戲有越來越多的趨勢，除了新開發的遊戲大多支援 J-Windows 95 外，過去頗受玩家青睞的經典遊戲也紛紛改版搭上 Win 95 列車。而玩家所熟悉的 98 與 DOS/V，則因J-Win的意氣風發，市場產量有慢慢減少之跡象。

反觀國內遊戲市場，除了少數一、二家廠商開發過 For Windows 95 的遊戲外，大部份的廠商與遊戲設計師，對此一系統大多興趣缺缺，支援 Win 95 的中文遊戲更是寥寥無幾。不知道是國內 Windows 95 的普及率不高呢？還是中國人對比爾·蓋茲有偏見?!

這次的 E3 展特別報導，可硬是破了好幾項紀錄，除了展出場地是歷年來最大之外，本刊精彩的採訪報導可也壯觀非常，紮實的緊哪！上下兩期洋洋灑灑攏總有38P的介紹，詳細完整地為讀者們報導會場所展出的遊戲，讓與 E3 緣慳一面的台灣讀者，能好好地 VR E3 一番，看看這顆大葫蘆裡，究竟賣了那些會讓人上癮的藥。另外創紀錄的即是本次撰寫報導的作家－莊振宇，據說其人前往 E3 現場採訪時的裝備包括有手提式電腦、V8 攝影機、照像機、日本偶像 CD（??）…，總重量足可媲美一名陸軍步兵的行軍裝備。而更令人驚訝的是，該名作家撈稿費的功力，也與 E3 一同成長、茁壯，一篇 5 萬餘字的 E3 報導稿費，就比主編一個月的薪俸還要多好多（嗚嗚…稿費算那麼多都不是我的…）， forget it！自怨自哀於事無補，呵呵!!不如我也加入撈稿費的行列吧！

軟體世界雜誌全球資訊網又換裝囉！這次除了更新的 Home-Page 的門面外，還增加了玩家留言板、線上聊天室、線上訂閱雜誌…等功能喔！往後讀者和網友有意見反應或想找人說長道短的話，可別忘了上留言版留下您寶貴的意見或到聊天室坐坐。主編除了星期日不上班之外（嗚嗚…趕稿時連禮拜天也要上班的…），每天到公司的第一個動作不是吃早餐，也不是看報紙，而是忙著撥號上線，看 News、發 Mail、逛 Web。最近自個兒的 Web 有留言版，又有聊天室，我可是每天報到捧場的ㄛ！如果讀者在 Web 上不小心撞見我的話，我們網上再聊!!



演出人員

讀者票選 TOP 20 Best 5

●統計日期：5月29日～6月28日　●廢票：24　●其他：447
●總得票數：2713票　●資料來源：軟體世界雜誌88期選票

本月票選排行，除了原有的讀者票選排行外，另增加了廠商實際銷售的遊戲排行，由於本月初次與這30家廠商連繫合作，因此在資料的完整度上並不十分理想，希望讀者能多多包涵。日後編輯部將努力尋求全省更多的遊戲軟體銷售廠商的合作，提供讀者一個更公正、完整的銷售排行榜。

感謝台北光華商場古月軒，提供目前相當熱門的紙牌遊戲－ Magic The Gathering系列，編輯部在此希望往後能有更多的廠商能提供更Special的獎項，讓支持本刊的讀者每一期都能有不一樣的獎品。

中獎名單

MAGIC THE GATHERING — 4TH EDITION 5名

嘉義市◎陳彥甫　花蓮市◎陳衣帆
苗栗縣◎盧建成　台中縣◎劉彥良
基隆市◎高羽臣

MAGIC THE GATHERING — ICE AGE 5名

新竹縣◎劉代奎　南投縣◎洪子奇
彰化縣◎巫舜友　彰化縣◎李政賢
鳳山市◎林瑛凰

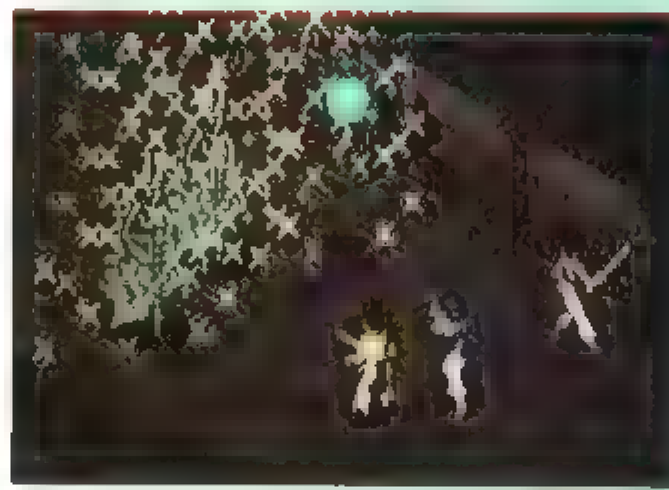
MAGIC THE GATHERING — ALLIANCE 10名

高雄市◎胡志源　高雄縣◎鐘志源
高雄市◎朱萬岸　嘉義市◎查修豪
台南縣◎高銘應　台南市◎莊書璋
台北縣◎徐國堉　台北市◎柯乃予
台北市◎何挺楓　澎湖縣◎何　杰

●以上20份紙牌遊戲由台北光華商場古悅軒所提供

綜合票選 Best 5

1 仙劍奇俠傳



□大宇　□RPG　□$810

上期排名 1－　408

2 大富翁3



□大宇　□益智　□$630

上期排名 2－　242

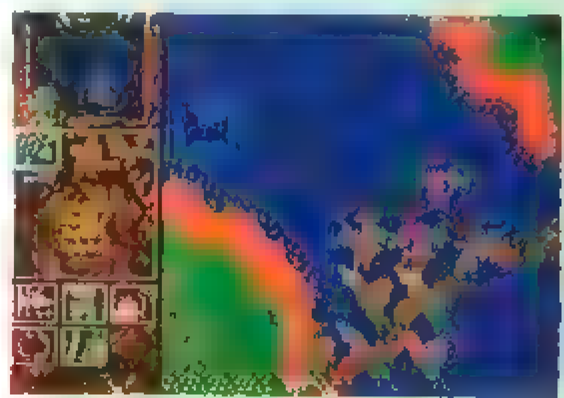
3 同級生II



□歡樂盒　□文字冒險　□$1200

上期排名 3－　166

4 魔獸爭霸II



□松崗　□角色戰略　□$660

上期排名 5↑　134

5 新蜀山劍俠



□軟體世界　□RPG　□$990

上期排名 4↓　107

TOP20 Best 5

國產遊戲 TOP 20

1	1 –	仙劍奇俠傳	大宇	RPG	408
2	2 –	大富翁3	大宇	益智	242
3	3 –	新蜀山劍俠	軟體世界	RPG	107
4	4 –	炎龍騎士團II	漢堂	戰略RPG	96
5	7 ↑	超時空英雄傳說	宇峻	戰略RPG	73
6	5 ↓	軒轅劍外傳-楓之舞	大宇	角色扮演	64
7	6 ↓	中華職棒II	軟體世界	運動	53
8	8 –	天使帝國II	大宇	策略	42
9	9 –	軒轅劍II	大宇	角色扮演	32
10	10 –	格鬥悍將	熊貓	動作	31
11	11 –	龍騰三國	軟體世界	策略RPG	14
12	14 ↑	明星志願	大宇	策略	11
12	12 –	三國演義	軟體世界	策略	11
12	12 –	倚天屠龍記	軟體世界	角色扮演	11
15	9 ↓	大富翁2	大宇	益智	10
16	11 ↓	馬場大亨	軟體世界	策略	6
16	16 –	麻將大師	光譜	益智	6
18	16 ↓	炎龍騎士團I	漢堂	戰略RPG	4
18	19 ↑	中華職棒I	軟體世界	運動	4
20	19 ↓	運鏢天下	光譜	策略	3

非國產遊戲 TOP 20

1	1 –	同級生II	歡樂盒	文字冒險	166
2	2 –	魔獸爭霸II	松崗	戰略	134
3	4 ↑	三國志IV	第三波	戰略	97
4	5 ↑	NBA Live 96 美國職籃大賽	第三波	運動	96
5	3 ↓	終極動員令	憶弘	策略	80
6	9 ↑	銀河飛將IV	憶弘國際	模擬	62
7	10 ↑	龍騎士IV	歡樂盒	戰略	53
8	6 ↓	三國志英傑傳	第三波	戰略	51
9	11 ↑	美少女夢工場II	精訊	模擬養成	49
10	8 ↓	模擬城市2000	電腦休閒世界	模擬	32
11	12 ↑	新毀滅巫師	皇統	動作	25
12	17 ↑	銀河英雄傳說IV	微波	戰略	24
12	14 ↑	毀滅戰士II	精訊	動作	24
14	15 ↑	信長之野望—天翔記	第三波	策略	21
15	NEW	NBA Live 95 美國職籃大賽	憶弘	運動	17
15	13 ↓	燃燒的野球V	軟體世界	運動	17
15	NEW	緋王傳II	大宇	策略	17
15	18 ↑	劍芒羅曼史	天堂鳥	戰略RPG	17
15	19 ↑	文明帝國II	第三波	策略	17
20	7 ↓	英雄無敵	軟體世界	戰略	15

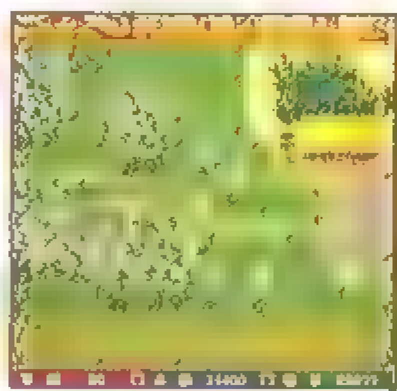
TOP 20 Best 5

經銷商銷售 Best 5

1 **大富翁**
- 大宇
- 益智
- $630



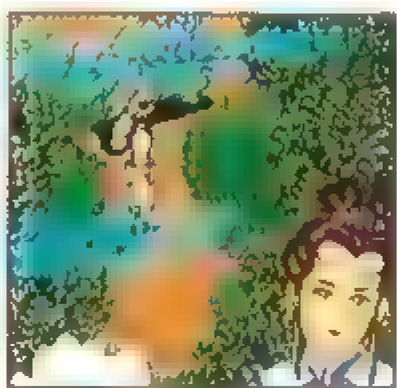
2 **龍騰三國**
- 智冠
- 策略
- $720



3 **同級生2**
- 歡樂盒
- 文字冒險
- $1200



4 **新蜀山劍俠**
- 智冠
- 角色扮演
- $660



5 **仙劍奇俠傳**
- 大宇
- 角色扮演
- $810



經銷商銷售 6~20

名次	遊戲	代理	類型	價格
6	麻將大師	光譜	博奕	$560
7	毀滅公爵	憶弘	動作	$900
8	魔獸爭霸II	松崗	戰略	$990
9	NBA Live 96	憶弘	運動	$1350
10	三國志風雲再起	第三波	策略	$980
11	終極動員令	第三波	戰略	$900
12	俠客遊	第三波	角色扮演	$720
13	文明帝國II	第三波	策略	$1200
14	中華職棒 2	智冠	運動	$580
15	龍騎士IV	歡樂盒	戰略	$980
16	超時空英雄傳說	宇峻	戰略	$650
17	超級大富翁	智冠	益智	$540
18	遊戲修改大師	精訊	工具	$420
19	狗狗小站	第三波	養成	$600
20	三國志IV	第三波	歷史模擬	$1800

特別感謝本月提供資料的全省 30 家經銷商

基隆●達瑩資訊	台北●景佳實業	台北●安政電子	台北●慧盛企業	台北●古悦軒
台北●來欣電腦	台北●泰綺資訊	台北●天青資訊	台北●利衆電腦	台北●華彩軟體屋
台北●知航國際	台北●世偉資訊	台北●和成通信	台北●弘城資訊	鳳山●雄大文具行
中壢●墊腳石圖書	桃園●三井資訊	中壢●順發電腦	中壢●三井資訊	桃園●創世紀
新竹●古今集成	新竹●書耕實業	嘉義●巨朋電腦	嘉義●愛因斯坦	中壢●諾貝爾書城
高雄●泰陵電腦	高雄●天祥資訊	台北●優仕資訊	屏東●光統書局	中壢●亞細亞電腦



新片動向

提供…

七月

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
1 日	●愛情方程式	天堂鳥	冒險	未定
8 日	●東京怪談	天堂鳥	動作	未定
5 日	●極速快感珍藏版CD版	憶弘國際	運動	1200
5 日	●銀河飛將Ⅳ CD版〔MAC〕	憶弘國際	太空射擊	1500
10 日	●九七年美國職棒大聯盟 CD 版	憶弘國際	運動	1250
10 日	●重返巴格達CD版	憶弘國際	模擬飛行	未定
15 日	●三國風雲 CD/磁片版	世紀縱橫	即時戰略	未定
17 日	●傳說紀元 CD 版	微波	角色扮演	780
上旬	●普巴・郭切西 CD版〔WIN〕	大宇	益智	840
上旬	●三國演義Ⅱ CD版	軟體世界	策略	1200
上旬	●Death Keep CD 版 [WIN95]	第三波	冒險	900
上旬	●英雄傳奇經典合集 CD 版 [DOS/WIN]	第三波	冒險	950
上旬	●魔神堡 CD 版〔WIN95〕	第三波	角色扮演	950
上旬	●世紀金冠軍Ⅱ CD版	第三波	模擬	未定
上旬	●絕命追殺令 (Urban Runner)CD 版 [WIN/WIN95]	第三波	冒險	未定
上旬	●黑暗十字軍 (Dark Crusaders)CD 版	第三波	冒險	900
中旬	●殖民計劃 CD/磁片版	光譜	策略	未定
中旬	●沈默的艦隊磁片/CD 版	華義國際	戰略	未定
中旬	●禮物(磁片/CD版)	華義國際	冒險	600
中旬	●智慧拼盤 CD 版〔WIN95〕	第三波	益智	未定
中旬	●勁爆美國職棒96'CD 版〔WIN3.1/WIN95〕	第三波	運動	1350
中旬	●雲斯頓賽車合集CD版	第三波	運動	1200
中旬	●生化風暴 CD 版〔WIN95〕	第三波	戰略	1350
中旬	●驚悚 CD 版〔WIN3.1/WIN95〕	第一波	冒險	1350
中旬	●死亡之淚 CD 版	第二波	冒險	950
中旬	●滑鐵盧戰役 CD版〔WIN〕	彩虹高科技	戰略	未定
中旬	●古文明帝國 CD版〔WIN〕	彩虹高科技	戰略	未定
中旬	●邊緣戰區英文版〔DOS/WIN〕	精訊	2D射擊	650
中旬	●金剛大冒險CD版	歡樂盒	動作	660
中旬	●春秋爭霸傳Ⅱ(CD/磁片版)	大宇	策略	630/5
中旬	●劉伯溫傳奇CD版	軟體世界	角色扮演	580
下旬	● VR 網球96CD版	熊貓	運動	未定
下旬	●歡樂天使 CD/磁片版	歡樂盒	冒險	未定
下旬	● 3D 終極戰士 CD版	宇峻	動作	未定
下旬	●銀河守護團 CD/磁片版	彩虹高科技	角色扮演	未定
下旬	●秦皇陵	光譜	冒險	未定
下旬	●D之食卓 CD 版	英特衛	冒險	1200
下旬	●叛艦迷航Ⅱ CD版	第二波	動作	980
下旬	●絕命追殺令 CD版 [WIM3.1/WIN95]	第三波	冒險	1350
下旬	●摩天大樓 [WIN3.1]	第二波	策略模擬	680
下旬	●三國志Ⅴ CD 版	第二波	歷史模擬	1800
下旬	●人類也瘋狂Ⅲ CD版	第二波	益智動作	未定
下旬	●金庸群俠傳CD版	軟體世界	角色扮演	未定
未定	●神劍傳說Ⅱ CD版	第[illegible]波	戰略	1350
未定	●西楚霸王 CD 版	第[illegible]波	冒險	1350
未定	●終極毀滅戰士CD版 [DOS/WIN95]	美商新美	動作	890

八月

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
1 日	●FIRE FIGHT	彩虹高科技	戰略	未定
15 日	●穿越死亡線 CD版 [WIN]	彩虹高科技	戰略	未定
上旬	●戰魂 CD 版 [DOS/WIN95]	精訊	2D射擊	650

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

國內出片最新情報

時間	遊戲名稱	代理公司	遊戲類型	價格
上旬	●魔島大富翁CD版	軟體世界	益智	未定
上旬	●龍之傳奇	歡樂盒	動作	660
上旬	●生化情人 CD/ 磁片版	熊貓	運動	未定
上旬	●機甲雄風 CD 版	微波	戰略	未定
中旬	●上帝	歡樂盒	冒險	未定
中旬	●中華職棒 Ⅲ CD版	軟體世界	動作	未定
中旬	●妖擊隊	宇峻	動作	未定
中旬	●絶代雙嬌 CD 版	彩虹高科技	角色扮演	未定
中旬	●美少女戰記 Ⅱ CD版 [DOS/WIN95]	光譜	冒險	未定
下旬	●奇幻遊俠磁片版	英特衛	冒險	1200
下旬	● SEEK&DESTROY 英文版	第三波	動作	980
未定	●傳説紀元磁片版	微波	角色扮演	未定
未定	●非洲探險 Ⅱ CD/ 磁片版	熊貓	智育	未定
未定	●最後的還擊CD版	美商新美	動作射擊	未定
未定	●烽火兒女傳CD版	美商新美	動作	未定

九月份

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10 日	●地下城守 CD 版	憶弘國際	角色扮演	1200
10 日	●影武者 CD 版	憶弘國際	動作	未定
15 日	●聖光島 CD 版	世紀縱橫	角色扮演	800
28 日	● SYNDICATE WARS CD版	憶弘國際	冒險	未定
上旬	●天下霸主	歡樂盒	戰略	未訂
中旬	●網路麻將 CD 版〔WIN95〕	捷友	智育	未定
未定	●星戰 3000ADCD 版	英特衛	冒險	未定
未定	●末日戰爭 CD 版	美商新美	動作射擊	未定
未定	●雷神之鎚 CD 版	美商新美	動作	未定
未定	●極速大戰 CD 版	美商新美	動作	未定

十月

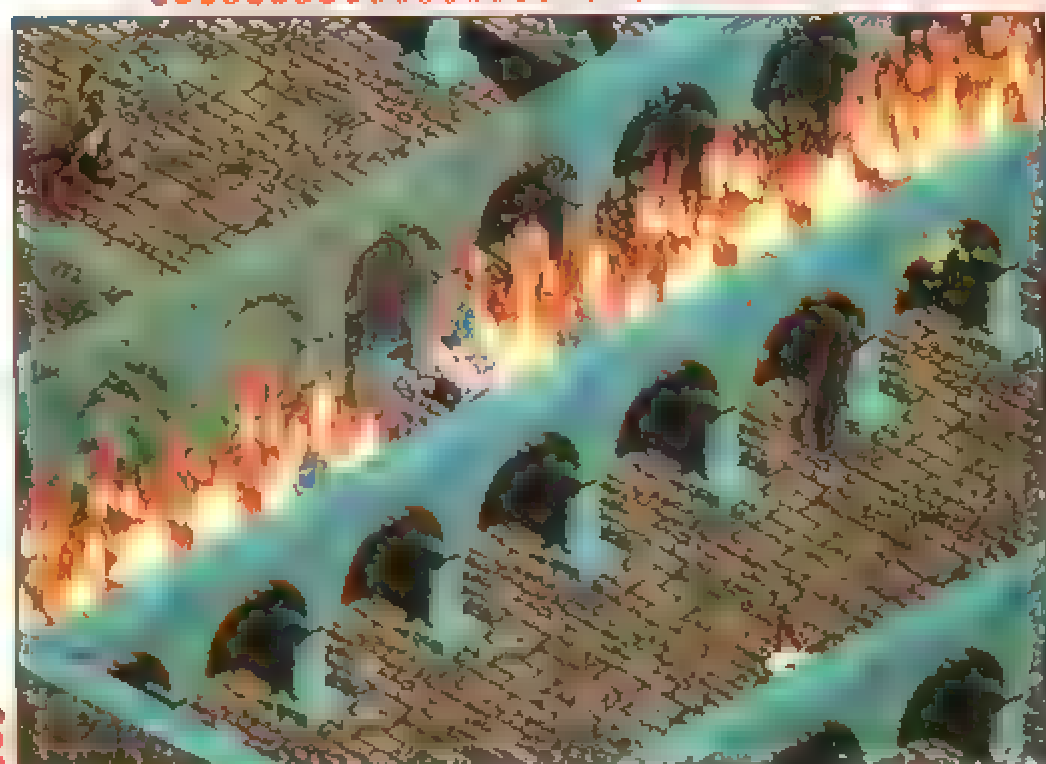
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
中旬	●傀儡英雄 CD 版	微波	角色扮演	未定
未定	●鐵甲神兵 CD 版	歡樂盒	射擊	未定
未定	●屠龍戰記	歡樂盒	動作角色扮演	未定
未定	●大血戰磁片版	歡樂盒	動作	未定

軟體世界雜誌 7·15~8·14

日期	
7·15	星期一●軟世出現在前方 3 點鐘方向！趕快去買!!
16	星期二
17	星期三
18	星期四
19	星期五
20	星期六
21	星期日
22	星期一●大暑 SO HOT ！
23	星期二
24	星期三
25	星期四
26	星期五
27	星期六●暑假計劃實行了嗎？
28	星期日
29	星期一
30	星期二
31	星期三
8·1	星期四
2	星期五
3	星期六
4	星期日
5	星期一
6	星期二
7	星期三●立秋（立秋了嗎？好熱啊…）
8	星期四●爸爸の節（送什麼好呢？）
9	星期五
10	星期六
11	星期日●睡不著～軟世看完了
12	星期一
13	星期二
14	星期三●空軍節

Diablo 暗黑破壞神

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作 RPG	光碟版	WIN	機種：486DX66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：WIN95 相容卡 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Davidson& Associates	松崗	八月	



在推出了有名的〝魔獸爭霸〞以及其續集後，Blizzard 正在緊羅密鼓的準備推出下一個將令遊戲界再一次震驚的遊戲－Diablo。本遊戲是由 Blizzard 旗下的 Condor 小組所設計，該小組本來是一個於 1993 創立的軟體設計公司，後來被收入 Blizzard 旗下，改名為 Blizzard North，由於其所設計的〝魔獸爭霸〞系列大為暢銷，Blizzard 便於今年三月讓該小組成為一個旗下的獨立設計公司，還名為 Condor 小組。（這跟 Origin 與 EA 的關係一樣，雖然 Origin 變成 EA 旗下的公司，但是它還是擁有完全的獨立作業權）

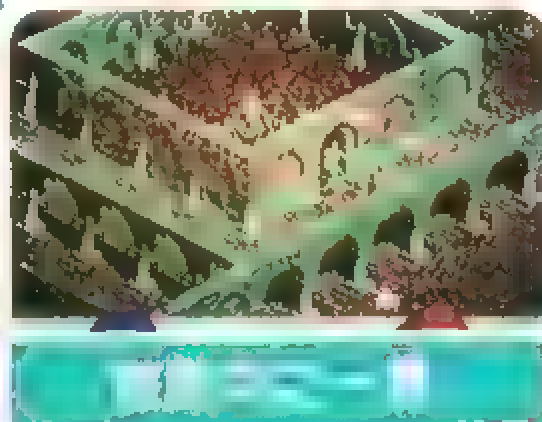
這是一個動作 RPG，玩家在遊戲中不但可以享受到傳統 RPG 故事情節的緊湊，還可以經歷一般動作遊戲的刺激。Blizzard的頭目 Allen Adham 表示：〝Diablo 將會帶給玩家一種全新角色扮演遊戲的經驗。遊戲本身不但強調擁有 RPG 史上最好的 3D 投影畫面以及 SVGA的高解像度顯示所帶來的精細度，還帶給玩家可以無限次重玩的耐玩度。〞

故事的起源



遊戲的背景是中世紀一個充滿邪惡氣息的村落，在一段以復仇為目的的旅程上，遊戲的主角來到了一層又一層的地下迷宮。在這一個地下山洞中，充滿著敵人、陷阱、機關、密門，以及錯綜複雜的



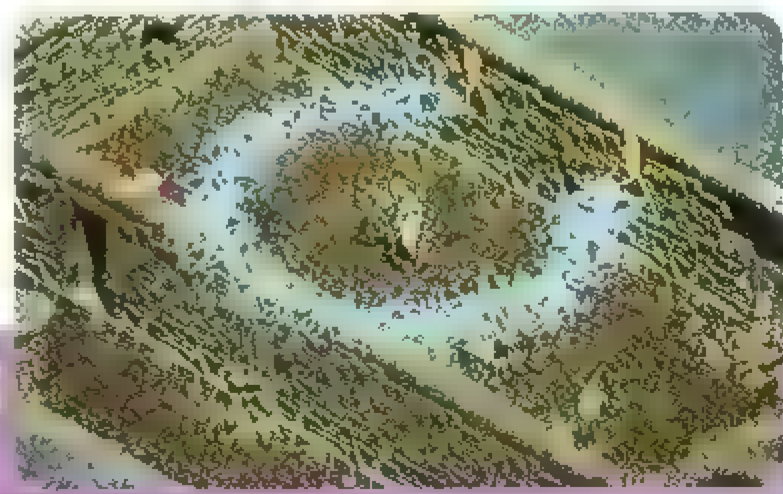


岔路。主角是否能安全的進入地下迷宮的最深處，並活著出來？這就要看玩家的技術如何了。

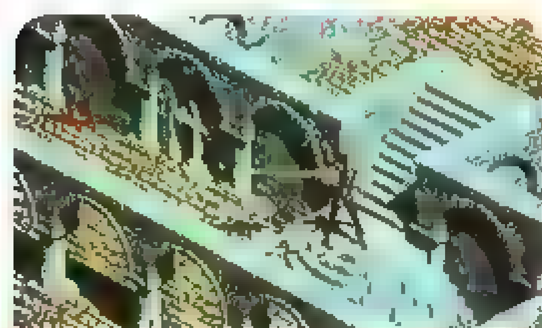
遊戲的一切是以探險、角色發展（指屬性、等級）等…為中心。玩家可以從三個預設的角色中選出一個來使用，武士、射手，以及法師，隨著不同的角色，遊戲將會完全不同。不但每一個角色的故事發展不同，連屬性系統以及專長都會因人而異。當玩家度過重重關卡，到達迷宮的最底層時，所有邪惡的秘密都將一一浮現。

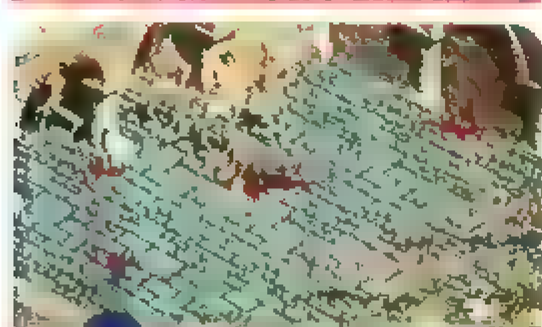
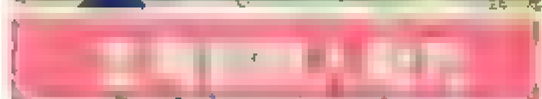
Diablo是一個以四分之三俯瞰視角為介面的遊戲，第一眼看上去就會發覺遊戲本身看起來很像十字軍－義無反顧以及創世紀八代。但是如果再仔細的看看，卻會發現 Diablo 在各方面都比筆者提及的兩個遊戲要好得多了。玩家只要使用一支滑鼠便可以流暢控制螢幕中的主角，無論行走、跑、跳、或者是拿取物件以及施法，都可以藉著精心設計的介面來完成，與創世記八令人憎恨的操作介面全然不同。

筆者曾在展覽時實際看到了 Diablo 的展示，當時主角正被許多怪物圍攻，情急之下拿著手上僅有的斧頭亂砍，雖然血噴得到處都是，但是似乎還是無法阻止敵人的攻勢。後來，主角實在招架不住了，只好使出火燄術，頓時看到了一圈火燄以主角為圓心向外擴散，於是敵人便一一倒地。以上所述，絕非誇張，Diablo 這個遊戲讓玩的人緊張，看的人熱血沸騰，實在是讓筆者看了馬上就想玩。



Diablo 令人驚嘆的聲光效果



Diablo令人振奮的原因當然主要還是其畫面，遊戲中所有的場景都是以3D 即時投影的方式繪出，加上即時的光影效果，完美的呈現出了山洞該有的陰暗效果。主角本身是以超過兩千的圖像所構成的，因此主角的動作非常流暢、圓滑；每個敵人也都是由至少五百的圖像所構成的，所以遊戲中所有的生物都似具有生命一般的流暢、自然的方式移動。遊戲中最具震憾力的就是施法畫面了，隨著所施法術的不同，畫面上出現的魔法效果也不同，無論是那一種魔法，都會帶來振動人心的畫面效果，讓玩家可以像感受到魔法的威力一般。對於一般四分之三視角在會被牆壁擋住的缺點，Blizzard 作了一番改進。他們把會擋住視線的物體以透明的方式顯示，所以玩家不但可以看到牆，還可以看到牆後面的東西，實在是一項聰明的設計。

遊戲中的音效也是做得相當好，Blizzard 採用了 3D 音效，讓玩家可以藉著聲音就感覺到敵人的方向。遊戲的音效也使用了 8 軌的方式錄製，也就是說，玩家一次同時可以聽到八種不同的音效，當山洞的風聲、怪物的叫聲、以及武器的鏘鏘聲都混雜在一起時，就營造出了一種無可比擬的臨場感。

Diablo 的亂數舞臺產生器

在一般的遊戲中，當玩家破關了之後，很少有人會想要再玩一次，因為玩家已經熟悉整個遊戲舞臺的架構，相對的也就失去了探險的意義。有鑑於此，Blizzard 為本遊戲設計了一個〝亂數舞臺產生器〞來隨機創造遊戲的關卡。也就是說，A玩家所玩的第一關與B玩家所玩的第一關完全不同，但是難度卻是一樣的。據 Susan Swooley 對筆者解釋：Diablo 的亂數舞臺產生器是經由精心設計，可以隨著難度的不同而調整在關卡中所出現的敵人以及陷阱。而細心撰寫的程式碼也會防止產生器製造出會產生卡死狀態或是難度過高的關卡。當玩家完成遊戲之後，重新再玩一次時，將會發現整個遊戲的地圖又是另一種全新的樣子，讓玩家可以每次都不知道下一步是什麼的探險心情來進行遊戲。


遊戲中的一些怪物

Diablo 的連線功能

Diablo除了可以以單人故事的模式進行之外，還可以多人連線對打的模式進行。別忘了本遊戲的動作成份很重，多人連線的進行方式就好像很多人同時在玩十字軍－義無反顧一樣，一看到敵人就亂轟一番。玩家在多人連線的模式中，必須要在廣大的迷宮中找尋對手，然後用武器或是魔法將之殺死。玩法就是這麼簡單，可是卻非常刺激。

Blizzard 提供了不少的連線選擇。玩家可以經由直接電纜線連線、數據機連線進行兩人對打，或是以網路模式進行四人對打。遊戲中最好的設計就是支援一般經由Winsock所連線的 PPP 國際電腦網路模式，連接到由Blizzard所設立的 Battle.net 進行多人連線遊戲。Battle.net是 Blizzard 所架立的網路伺服器，其作用跟Kali伺服器一樣，讓玩家在上面找尋對手，可是不同的是，Battle.net 是專為 Blizzard 產品所設立，而且不用另外付錢，所以可以算是一項很好的售後服務。

Diablo是一套凡見過都極欲一試的遊戲，如果玩家對 Blizzard 的產品擁有好感，相信這套遊戲將能在你心中建立起更Blizzard 更完美的形像。



The Pandora Directive

潘朵拉指令



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險	光碟版	DOS/WIN	機種：486DX66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：WIN95 相容卡 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Access Software	未定	八月	

只聞其聲．不見其影

Access 所推出的 Under the Killing Moon 玩家們應該都曉得吧！遊戲中的糊塗偵探Tex Murphy 曾一時成爲遊戲界家喻戶曉的人物。後來，當 Access 宣佈將以 Tex Murphy 爲主角推出另一個同類型遊戲－The Pandora Directive 之後，很多玩家便開始期待這個遊戲的推出。遊戲的介紹本刊於去年暑假登出，當時據 Access 所稱遊戲將在去年的十月推出，後來又改爲今年元月推出。最後在今年元月時卻又將推出日期延至暑假，而至今在本期截稿時都還未有推出的消息，實在是跳票跳得太嚴重了。



⇩不[illegible]



⇧Tex [illegible]來又跟別的女人有[illegible]腿了

遊戲的故事

不曉得玩家們對 1947 年七月在美國新墨哥州的羅斯威爾（ Roswell ）所發生的幽浮墜毀事件熟不熟悉？當時美國軍方極力的遮掩這件事，企圖不讓民衆知道，但是在最近一連串的證據一一被提出證明美國軍方擁有幽浮殘骸以及數具外星人的屍體。筆者手上就有一些幽浮殘骸的照片以及美國軍方在解剖外星人屍體時的實況錄影片段。讓人不禁的想要質問，到底美國政府還瞞世人多少事？

Pandora Directive 就是以羅斯威爾的事件作爲背景所發展的故事。遊戲一開始Tex 以 $500 美金一天的酬勞去代人尋找一名叫作 Thomas Malloy 的退休政府幹員，原本是很單純的尋人事件卻在途中慢慢轉變成爲一個牽涉甚廣的案件。原來這位 Tex 所尋找的 Thomas 不是平常的政府幹員，而是曾參加羅斯威爾事件小組的研究人員。當時他的工作是試著將在太空船上發現的外星文字解開，沒想到在解開之後發現了一個驚人的事實，於是他終日活在恐懼之中。當他退休之後，美國政府要將殺之滅口，所以他便自動失蹤。當Tex 找到 Thom-as 時，他已是垂死之人，並告訴了Tex 一些重要的線索，於是一連串的偵察行動就此展開。喔！順道提一下，不知道玩家有沒有看過一部叫作 Nowhere Man的連續劇，這套連續劇就是在描述美國政府一些不爲人知的陰謀。



⇦Tex 在夜總會中找尋線索

⇩不快走就會被烤焦！



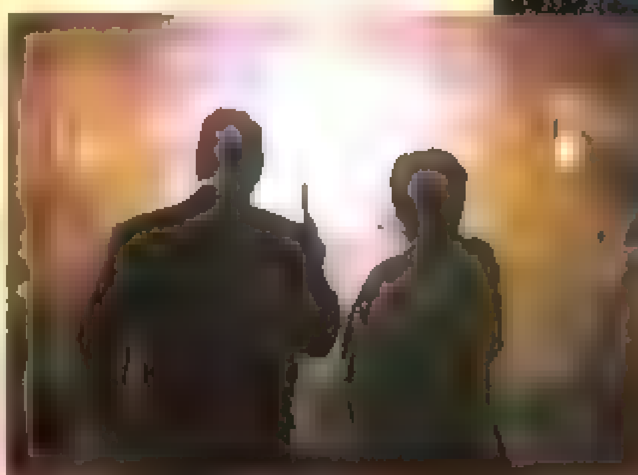
⇦馬雅神廟以及外星人到底有何關連？

玩遊戲像看電影一樣

Pandora Directive 跟前作〝殺人月〞一樣都是屬於以電影成份爲重的遊戲，因此，玩家在 Pandora Directive（以下以 PD 簡稱）中還是可以看到精采的電影情節。不同的是，玩家可以發現在 PD 中的演員數目明顯的增加不少，使得遊戲擁有角色豐富的感覺。雖然說遊戲尚是使用藍幕技術拍攝（現在藍幕技術已算是落伍的方式），但是效果卻比〝殺人月〞要好得多。在〝殺人月〞之中，由於 Access 的藍幕修邊的技術還不是很成熟，所以會讓角色及背景產生不協調的感覺；而在 PD 之中，協調感變得好了不少，讓遊戲的真實感大爲增加。

在移動的部份， PD 仍然採用 Access 引以爲傲的 Virtual World 3D 引擎，不過在 PD 之中，3D 引擎的效果似乎還是跟前作一般，沒有什麼改進，筆者手上拿到的 Beta 版竟還會有材質因改變而觀看角度變形的情況發生，不過希望這只是 Beta 版本中的問題，在正式版中會予以修正。

Pandora Directive 不論在故事上或是在畫面表現都算是上乘之作，Access所創造的糊塗怪異偵探 Tex Murphy 更是令人發噱。如果玩家喜歡殺人月，那Pandora Directive 更是您不可錯過的遊戲。不知道出版公司會不會仿照殺人月的做法，推出中文訊息片呢？



⇩ 目睹外星人的高科技

⇧ 呵呵！這可不是氣球喔！

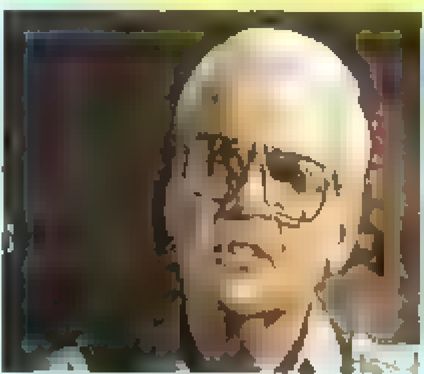
主要人物介紹



Tex Murphy 是一位二十一世紀的私家偵探，從他的言行穿著看來，他似乎認爲自己晚生了一百年。因此，他選擇戴上圓頂帽、穿上風衣、以及叼根煙斗，並且使用最古老的手法調察案件。這個些樣子使他常無顧客上門。



Gorden Fitzpatrick 是一個自我意識很重且小氣的人，就是他雇用 Tex Murphy 進行尋人工作的，他的背景身世是一個謎，而且他雇用 Tex 尋人的動機也不得而知。



Thomas Malloy

Thomas Malloy 曾爲軍方做事，分析在 Rosw-ell 墜毀的幽浮上找到的不明記號。他現在已經退休，但是性命卻危在旦夕。他從分析幽浮文字中所得到的事實讓他一直在跑路，因爲那些事實是政府不想讓別人知道的。



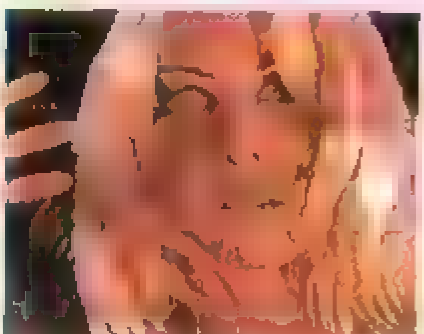
Jackson Cross是政府的調查人員，他殺人時還時常帶著笑容。他運用自己的職權來進行一項私人的野心，到底是什麼？只有他自己知道。



她是一位漂亮，但是很難捉摸的女人，在遊戲中扮演著很重要的角色。



Chelsee Bando 在 Tex 的辦公室對街開了一家小書報攤。她常年來一直拒絕 Tex Murphy的追求，但是她現在已經三十歲了，不得不爲未來想想。

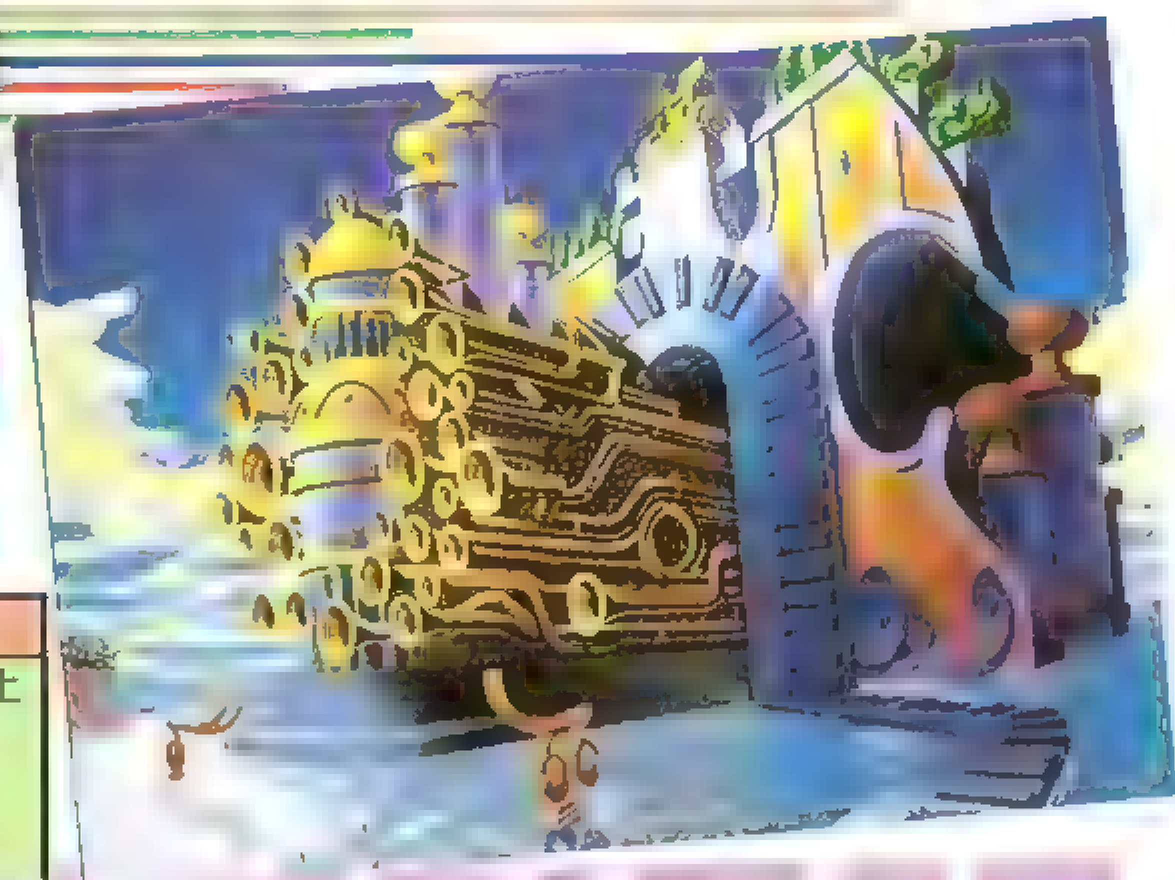


Emily Sue Patterson

Emily Sue patterson 在 Duchsia Flamingo，一家就位在 Tex 辦公室附近的夜總會唱歌爲業。後來，他被一個理應已在內華達州上吊自殺的人犯殺掉。

AFTERLIFE

模擬天堂



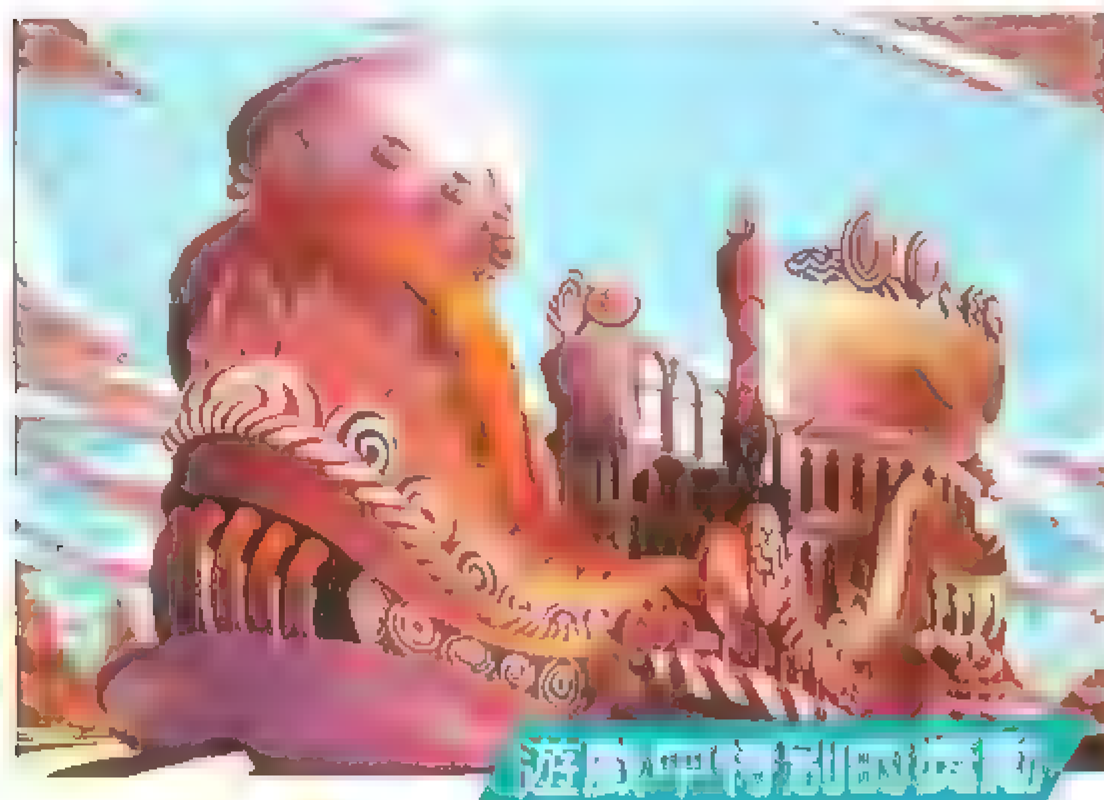
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
模擬	光碟版	DOS/WIN95	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：V/SV 音效：S 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Lucas Arts	松崗	六月下旬	

決定人們的『終點站』，只是個開始罷了！

相信大家曾經在《上帝也瘋狂》中當過上帝管理世上的子民、也在《模擬城市》中做過市長管理市民，有的還說不定在《快樂天堂》中經營過遊樂場，但相信替死後的靈魂們安排「出路」，這該還是第一遭吧，就讓我們看看盧卡斯公司這回又會帶給我們如何的驚喜？等等，盧卡斯公司要出策略模擬遊戲 ?! 這可也是第一遭耶！沒錯，一向堅守飛行模擬與冒險兩大陣營的他們，如今已經把觸角深往更廣大的領域，這無疑是遊戲界的一大盛事！真叫人忍不住要一探遊戲的內容。

這套遊戲為了避免與地球上紛多的宗教信仰發生衝突，特別將發生的時空背景搬移到遙遠銀河之外的一顆不知名星球，而你呢？當然也成了一名幽默逗趣的外星人…

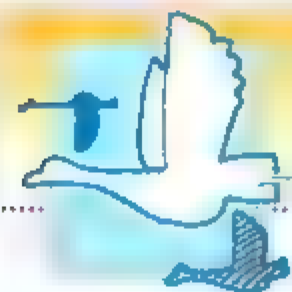
由玩家們所扮演的『靈魂指導者』，其工作乃是負責管理這些外星人死亡後的世界，用句地球人通用的語詞來說，就是『天堂』和『地獄』！而玩家必須依照這些靈魂生前的行為，來決定它們升天堂享福、還是下地獄受無無邊的痛苦。這樣『艱鉅』的任務，對已經不耐於扮演小小市長之流的玩家來說，無疑是絕大的致命吸引力。



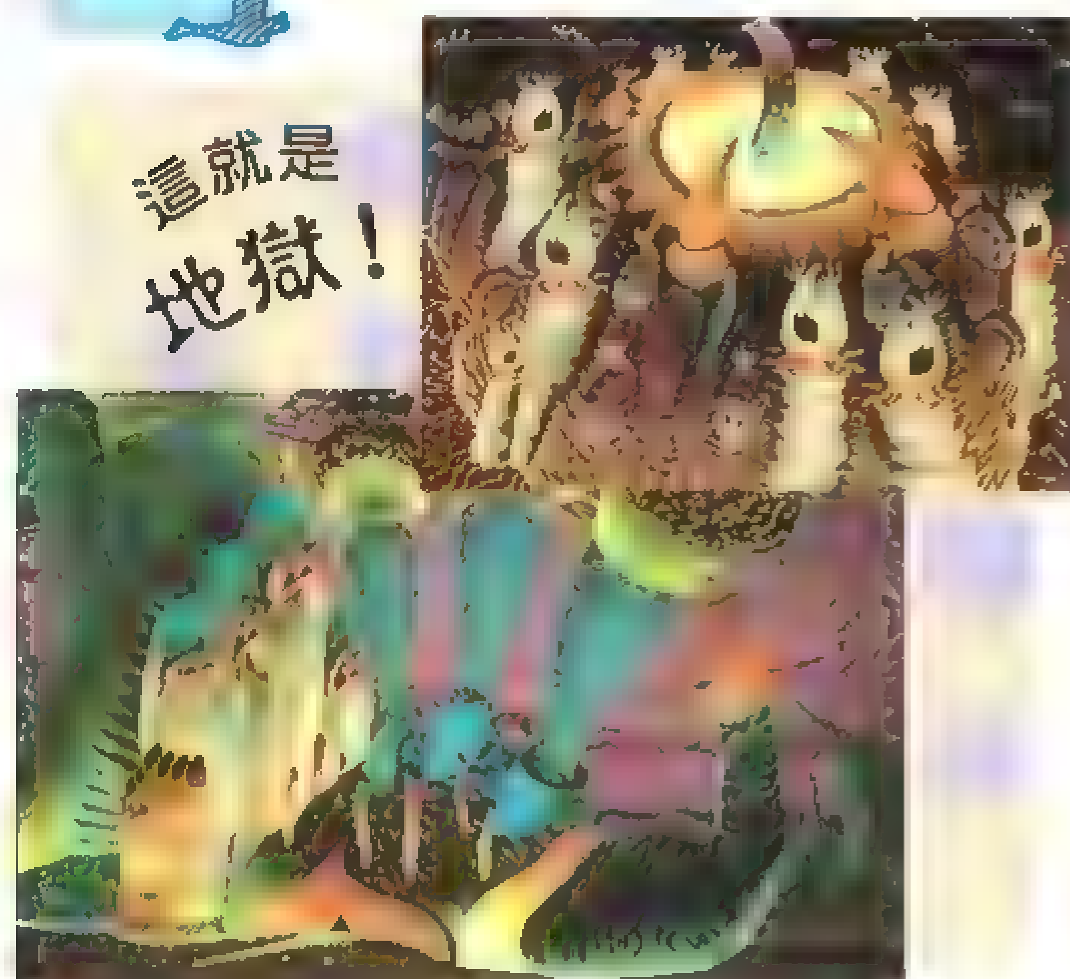




操作介面與模擬城市相似



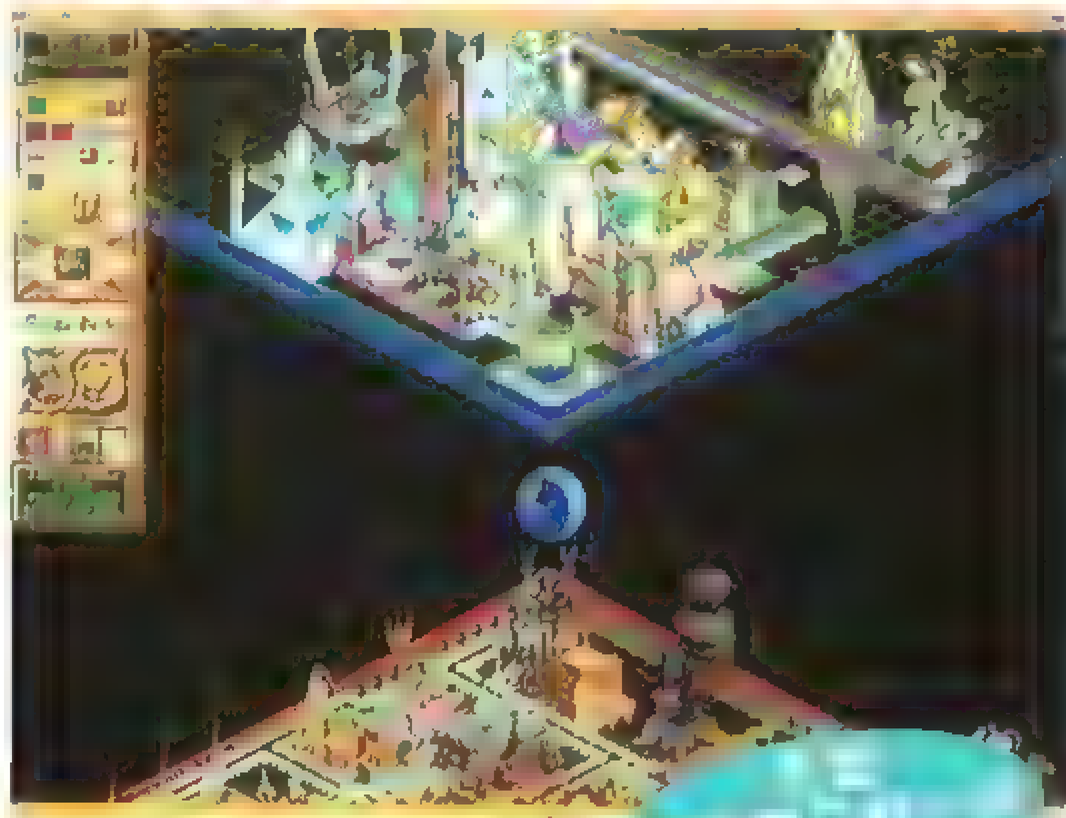
熟悉的介面、不一樣的世界



透過試玩版對遊戲有個初步的認識之後，大家或許會覺得頗類似《模擬城市 2000 》吧，不過除了畫面的精細程度不遑多讓之外，其建築物的多樣化、色彩的鮮豔度、以及其他許多創新的意念，使兩個遊戲在內涵上有相當的差異。舉例來說，其最大的差別乃在於《模擬天堂》提供了天堂與地獄兩個完全不同的遊戲地區，裡面有完全不同的建築與景物，而且一套管理方式將無法同時適用於兩個地區的，對玩者來說，可說提供了兩種截然不同的挑戰。

此外，有別於《模擬城市》那簡單的結局，本遊戲提供了多種不同的獎懲方式，來鼓勵玩者建造出心目中的理想社會；而且在透過滑鼠操作時，可以輕易地開啓多重視窗，觀察自己所需要的一切資訊，並可自由移動視窗，將它們放在最合適的地點，以免擋住任何重要的訊息。

貼心的輔助設計



除了眾多資料採用一目了然的圖表設計之外，遊戲中還找了兩名助手來輔助你——加士柏（ Jasper ）和阿莉雅（ Aria ），他們不僅能助您一臂之力、也可以落井下石，所以如何善用他們給你的提示，以使你在建造時獲得最大的助益，也是大家得努力學習的。

另外，在建造各種不同的建築物時，相關的資料也會顯示在畫面上、配合立體的造型出現，不僅在外觀及用色上有獨到之處，天堂與地獄的建築也成雙成對的彼此呼應，再舉個例子來說，天國有七美德、地獄有七原罪，將他們以不同的顏色適當的分區，在螢幕上看起來真是件賞心悅目的事！



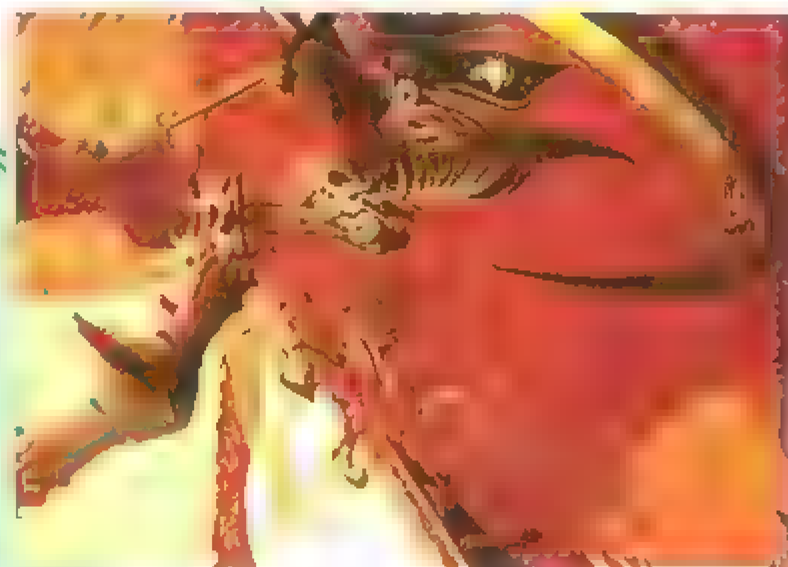
新奇的處罰方式與特殊效果

不同的遊戲當然有不同的難題來考驗玩者，但可別以為天災與經費問題不會出現在這裡！像世界末日、迪斯可旋風、天堂之鼻、烈陽地獄等，都保證讓您頭疼個半天！畢竟想讓每個靈魂都快樂並不是件容易的事！

不過遊戲中也安排了天使與惡魔兩位顧問來協助你，加上輕鬆簡單的操作介面，要在短時間內進入狀況，把天堂與地獄分別經營得有聲有色倒也不是件困難的事，不過那超過兩百種以上的獎賞與懲罰、近三百種的造型，要想一口氣全部看完，就不是一般人能做到了的。

暑假快到了，知道自己要作些什麼嗎？ Trust me ，到《模擬天堂》的遊戲管理靈魂吧！但小心，可別流失太多靈魂，要不然啓示錄裡的四大活物可是會以衝浪者造型前來拜訪你喔！





魔神堡 Death Keep



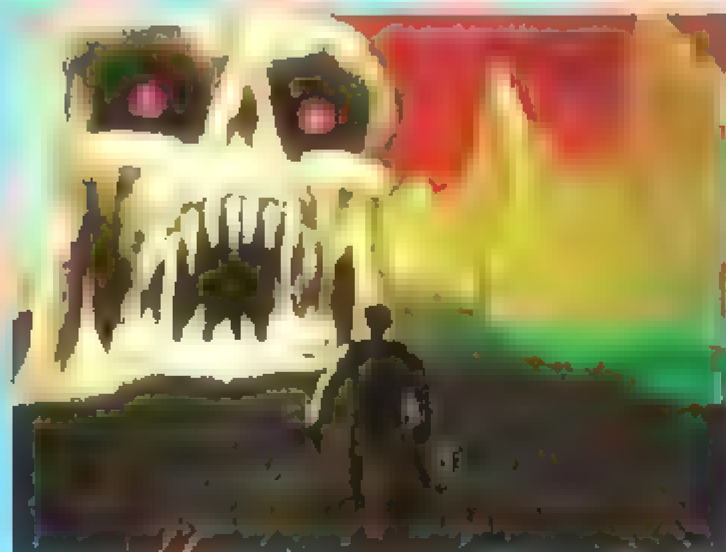
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
角色扮演	光碟版	WIN95	機種：486DX66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：WIN95 相容卡 操作：K/M
國外發行公司	[illegible]	預定發行時間	
Mindscape	未定	國外已發行	



一個被稱之為Necromancer的惡魔從其地底的兵牢逃脫。受到了從地下城而來的水晶球之召喚，三位勇者必須與邪惡勢力戰鬥， Necromancer 的目的只有一個，找回其失落的邪惡魔力。Necromancer 的力量泉源在數千年前就被封在一個叫作 Death Keep 的地下城，在這裡面共分為三個區域，每一個區域都藏有一個魔珠。當取得三個魔珠後，就可以打開 Death Keep 的秘密房間，裡面據稱藏有 Necromancer 強大的法力以及無限的財寶。玩家必須扮演三個勇士中的一個，進入 Death Keep ，並鏟除惡勢力。

Death Keep 是一個第一人視角的 AD&D 式冒險遊戲，記得以前出了不少 AD&D 的遊戲，都是經典鉅作，但是到最近卻不太出了。SSI 現在推出這套 Death Keep 雖然是 AD&D 的遊戲，但是如果是骨灰級的玩家可能會對這個遊戲失望，因為本遊戲並沒有將 AD&D的特色表現出來，而且在程式本身可以說是漏洞百出。遊戲的進行方式與 Doom 一樣，玩家可以自由的在地下城中移動。沿途玩家會撿到很多東西，也會遇到許多敵人。遊戲的圖型與今日許多遊戲比較起來差了些，而且 3D的捲動也慢得不得了。

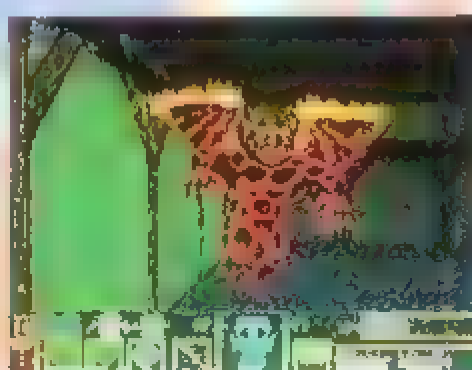
隨身攜帶一大批武器



走向未知的未來

可怕的妖怪

遊戲的裝備選單在本遊戲中算是較好的一環，不像其他的遊戲，一隻手只能裝置一種武器；在 Death Keep中，玩家可以在主角的每一隻手中各裝置四種不同的武器，但是一次只能使用一種，玩家可以使用熱鍵在武器中切換。如此一來，玩家便可以依照不同的情況來切換適用的武器了。在音樂方面則是設計得非常不錯。遊戲的音樂是採用 CD 音源直接輸出的方式撥放，每一首曲子都做得相當有風格，而且都相當的適合所在的場景。本遊戲的音樂可以讓玩家更加的沉迷在遊戲之中，可以算是彌補了圖型不良的缺陷。





超時空戰警

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作冒險	光碟版	DOS	機種：486-66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Acclaim	英特衛	七月初	



還記得席維斯史特龍在電影超時空戰警當中的英姿嗎？您一定對於精彩的劇情與動作特效還留有相當深刻的印象。如同其他賣座的電影，遊戲公司當然不會放過將其改編為遊戲的機會，於是這款由 Acclaim 公司所製作的同名遊戲因育而生，並且陸續在多款遊樂器上面發售，電腦版本自然亦是其中的一個。

或許是為了統一或拉近各個版本的差別，超時空戰警並未像目前許多遊戲一樣，採用大量的動畫或是電影節錄畫面，而是採用傳統的靜態圖畫與文字敘述來展開遊戲，而在每一個關卡開始之前，都會有有關這次任務的目的簡報等資訊提供給玩家，增添了不少身在其中的真實感在裡頭。



電腦內有許多資料可供查詢

居然從後面偷襲我！

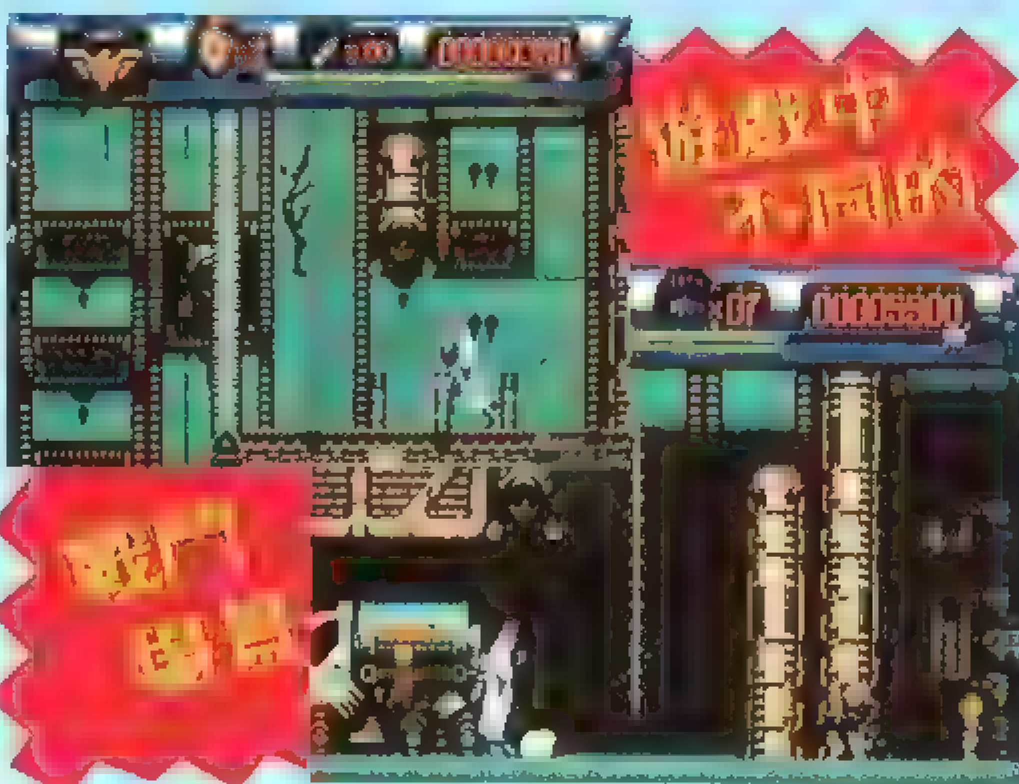
我跳！

打擊罪惡、完成任務

超時空戰警是一款標準的動作捲軸遊戲，玩家所扮演的角色當然就是超時空戰警本人，主角除了要運用手上僅有的武器打死或讓敵人投降之外，最主要就是得完成主要的交待任務，如果沒有完成主要的任務是無法過關的。遊戲一開始，主角的武器只有一把子彈無限的手槍，但是在一路上可以拾獲各種的彈藥與武器等等物品，另外再加上熟練的技巧與臨場反應能力，這些就是玩家克敵致勝的最佳王牌。由於遊戲是由電影改編而來，所以無論是場景的安排或是繪製，簡直都是幾乎完美地再現，帶入玩家進入 21 世紀那個混亂不堪的年代裡頭，一切都有待玩家所扮演的主角來努力鏟除罪惡。

由於遊戲採用光碟儲存，所以就跟一些 Acclaim 公司的遊戲一樣，在音樂部分都是直接用 CD 音軌來播放的，在音質方面的水準自然不用多言，而編曲部分也處理得相當熱鬧成功，而在遊戲的音效方面，同樣也有著驚人的逼真效果。

在遊戲的操作方面，超時空戰警用到的功能按鍵並不多，不過其排列方式有些怪異，玩家得花些時間去練習才會熟練，否則就最好使用外接式遊樂器搖桿來遊玩，才會玩得比較得心應手一些。至於遊戲難度方面，玩家只要弄懂了各個敵人的攻擊模式與行走範圍，不要過於粗心大意地去對付敵人，一次過個好幾關並不成問題，但是隨著關卡的推進，其難度自然會越來越高。



遊戲中不同的…



時空奇兵

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
教育解謎	光碟版	WIN95	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：WIN 相容卡 操作：M/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Lucas Arts	松崗	七月上旬	

蝸牛＝飛機

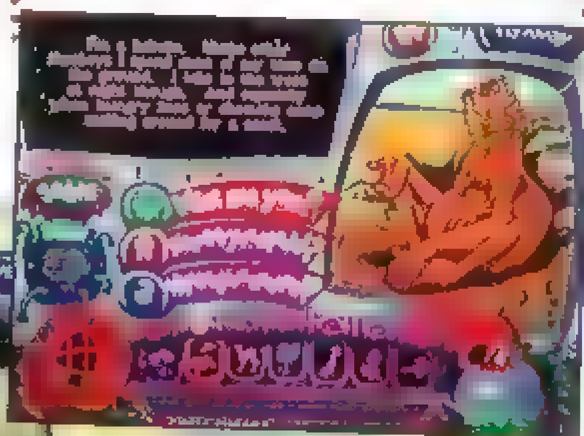


遊戲中的主角們

Mortimer 是一套以兒童爲訴求的遊戲軟體，玩家必須駕駛著一部叫做 Mortimer 的鐵殼蝸牛到不同的世界中去拯救小動物。蝸牛中有高科技的設備，只要一「變身」，馬上可以成爲飛行器具。

羅迪厄斯是拉茲洛博士的學生，博士有一塊神奇的金屬圓盤，擁有神奇的力量，可以保護世界中所有的小動物。如果用在邪惡的地方，後果也將不堪設想。羅迪厄斯想盡辦法弄到手之後，用它來吸取動物的力量。當它吸取動物的能量時，圓盤會破一小塊，被吸取能量的動物也會變成「石頭」的狀態。

莎莉與錫德的任務就是要開著 Mortimer 去解救被變成石頭的小動物，並將破碎的圓盤組合回原狀。在 Mortimer 上有各式各樣的工具，你可以利用來拯救小動物，也可以發射武器。每完成一關後，必須接受謎語門的考驗之後才能過關。



教小朋友認識小動物



到各地去遊歷



擬人化的樹

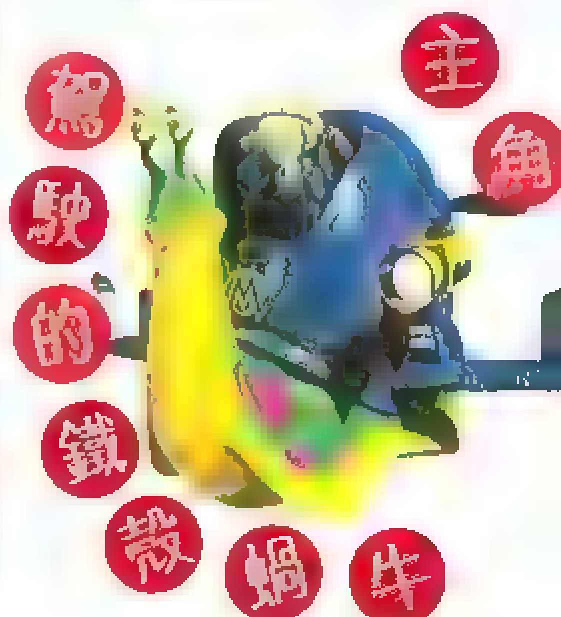


魔王的城堡

在《 Mortimer 》之中，可以感受到 3D 飛行遊戲的樂趣，因爲你駕駛的 Mortimer 是以 3D 的方式呈現在電腦螢幕上。在這套支援 Windows 95 的遊戲中，將以 640 × 480 、256 色的全螢幕模式進行遊戲。

《 Mortimer 》是以全螢幕的方式來播放動畫，因此它所要求的電腦處理速度也非常高。最低的要求是 Pentium 機種、8MBRAM 以及倍速以上的光碟機，若使用 486 的機種也可以進行遊戲，不過動畫播放的速度會遲緩一些，常常語音已經講完但是主角的嘴巴還在動。不過只發生在過場動畫的部份，遊戲中則較不會感覺速度不夠的情形。

這套繪圖生動活潑的兒童 3D 小型飛行遊戲是 PC 遊戲巨匠 Lucas Arts 爲年紀比較小的小朋友所設計的遊戲，如果您還沒有準備進入複雜的 3D 世界的話，也許可以先來個 3D 暖身操哦！

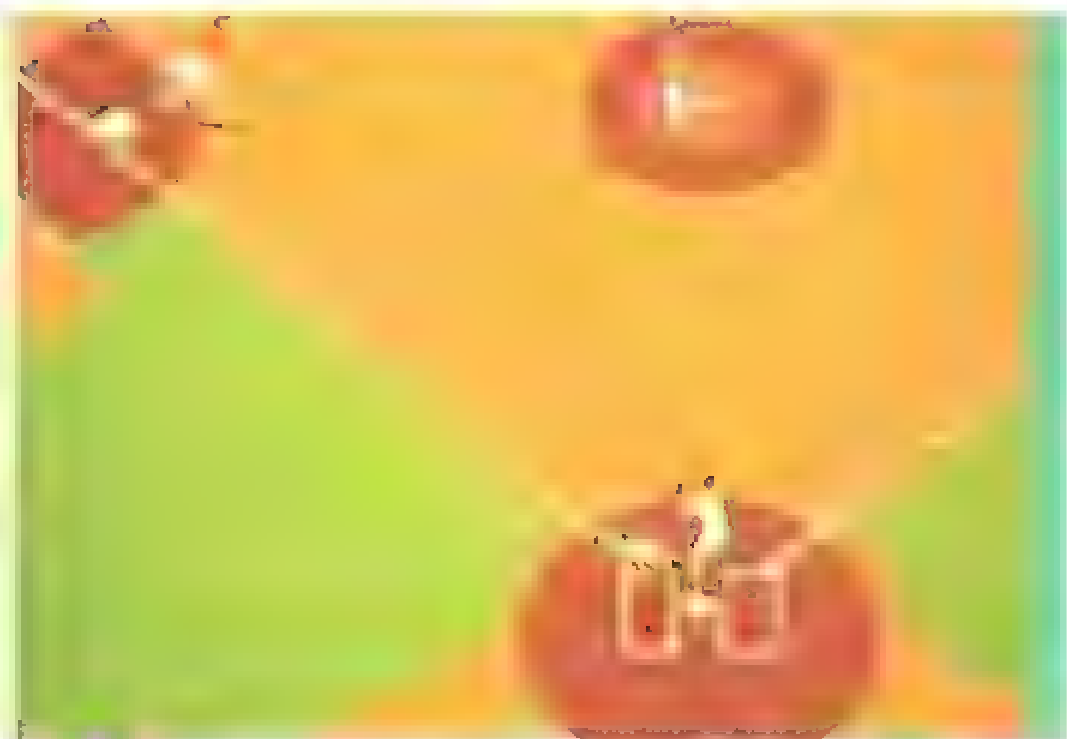


主角：駕駛的鐵殼蝸牛



中華職棒3

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
運　動	光碟版	DOS	機種：386以上 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：S/G/U 操作：K/J
設計公司	發行公司	預定發行時間	
智冠科技	智冠科技	未　定	



自從中華職棒 2 出版到現在也已經整整兩個年頭，然而看看軟世遊戲排行榜，二代仍然高居 TOP20 之內，由此可見玩家對中華職棒的喜愛有多麼地執著。職棒七年開打至今，上半球季就快結束，許多球迷玩家免不了要問：中華職棒 3 什麼時候出呀？別心急，已經有些眉目了，筆者冒著九死一生的危險，為大家挖到第一手資料，請慢慢觀賞。

職棒新兵加入

今年球季最讓球迷津津樂道的話題，我想莫過於職棒新人加入，且各個均有良好表現，形成新人王爭奪的熱門話題。

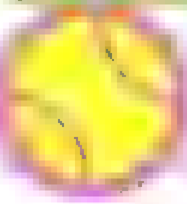
職棒三代理所當然的收錄了這些新兵的資料，最令人興奮的消息是，玩家還可以自行創造新兵，然後開始一連串的培養訓練計畫，重量訓練、體能訓練，還有基本的投球、擊球、守備等訓練，野手和投手的訓練項目都不相同。在你訓練一、二年後，若屬性達到一定的水準，你便可將他派上球場一展球技，一顆球壇的新星就誕生囉！

SVGA的遊戲畫面



多樣的投手球路

每個投手的球路都有分基本球種以及特殊的個人拿手絕活，速球和變速球是每個投手的基本球路，但是每個投手所投出的直球旋轉角度不同，造成的效果也會不同；如向上旋轉強的球到本壘附近會有上飄現象，若擊中會飛得較遠；向左右旋轉強的球到本壘附近會有向左右飄走的現象，也就是我們所說的帶尾勁的直球，這種球並不好打。變速球約比速球慢個 8～10mph，像 OK 球、掌心球、指夾球等均是屬變速球。不同的球種其球的旋轉方向及強度皆不同，被擊中時所造成的效果亦不同，例如右投手投的曲球被擊中後較易飛往左外野。



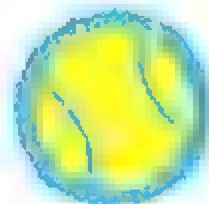
投打對決

在第三代中，我們對這個投打視野做了最大的改變。以往不論左打右打或左投右投，其打擊視野都是固定，這跟一般真實打球有很大的差距。此次中華職棒 3 就做了這種區分，更加符合真實的棒球了。

打擊方面除了延續二代的打擊框大小的設定外，還將打者依體型的不同分為胖瘦兩種，而打擊姿勢基本上區分為標準式、開放式和封閉式三種。不同的打姿有不同的優缺點，例如開放式的打法對內角球較易狙擊，一些推打型的選手，則大都採封閉式打法。



打擊者也有左右打及胖瘦之分



豐富有趣的遊戲內容

遊戲基本上分為表演賽、錦標賽、聯盟賽和挑戰賽。其中聯盟賽應是大家最熱衷的比賽，玩家可從六隊中自由挑選扮演的隊伍，與電腦或朋友進行長達 100 場的聯盟賽事，賽程的安排有混合戰及四連戰，要非常小心謹慎的考慮投手調度問題。除了比賽之外，你還得經營球團、考慮球員受傷問題等等。每支球隊只能有 10 名投手、15 名野手，洋將方面也有諸多的限制。總之，想把球隊訓練成超級強隊，摘下總冠軍可不件簡單的事呢！

遊戲採 640 × 400 256 色的 Super VGA 高解析度畫面，所有的人物、場景表現得更令人激賞，此外還增添了接殺、刺殺、撲壘、全壘打等小動畫。當然啦！現場語音播報已經變成的棒球遊戲不可或缺的一環，還有詳實的統計系統啦…由於篇幅有限，下期咱家再為各為做深入報導，敬請期待！



盜壘了！快傳二壘

虎將神兵

北宋仁宗年間，是中國歷史故事重要的段落，在這個時代除了楊家將、七俠五義與包青天之外，就是大將狄青的故事流傳最廣，虎將神兵這個遊戲便是以狄青平定南蠻儂智高之亂爲故事背景，所設定的戰略遊戲。

話說北宋皇祐年間，狄青平定遼國，班師回朝仁宗封爲平西王，五虎將各有晉升，龐太師因與狄青之父狄廣有仇，今見仇人之子登上王位，心有不甘，處心積慮要致狄青於死地。皇祐三年，南蠻儂智高判變，自稱南天國，數月間攻下廣東廣西十餘州郡，百姓陷入水深火熱之中，龐太師趁機上言，推薦狄青平南，仁宗奏准，命包拯請出歸鄉的狄青，重召五虎將前往兩廣，平定儂智高之變，龐太師則暗自通知女婿，要以計謀害死狄青，於是咱們的故事就這麼展開囉…

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S
設計公司	發行公司	預定發行時間	
旭光	未定	八月二十日	

壹 妥善計劃、事半功倍



◆有些民房可以進去查訪事情或探聽情報，這對於戰前的準備很重要

遊戲中的人口數會影響招兵的數量，招兵的總數不能超過該地點人口總數的一半。而天氣的變化，也會影響法術的使用，有些會加倍…有些會不能使用，這就是天氣因素的樂趣。收入是以每月作計算的，如果錢不夠用，就只好等每年三大節朝廷的賞金，遊戲還貼心的將該地地名、部隊數、人口和該地收入資料等設計在遊戲畫面上，連時間是何年何月何日有清楚的顯示出來，讓玩家能一目了然，而若有任何突發狀況出現時，不能使用的按鈕會自動變成灰色，讓玩家能輕易的掌握各



◆每個將軍可以帶領兩種不同種類的隊伍，這兩支部隊的攻防能力會受到將軍領導力的影響。





種動態。

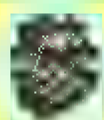
遊戲中的兵種多達十餘種，共有陸兵、水兵、火兵、咒兵、騎兵、弓箭手、藤甲兵、鐵甲兵、侍衛隊、先鋒隊、鐵騎兵等等。而五虎將的狄青、劉慶、張忠、李義、石玉也將在遊戲中，和玩家見面。每一種兵走在同樣的地形上都有不同的速度，而且都有著不同的攻防掩護能力，又因為每個主將所能帶的兵種各不相同，城市地點所能召兵的數目又不一樣，所以便產生了各式各樣的領兵變化。

貳 中式戰略遊戲的新主張



在這套遊戲中，除了將五虎平南的小說搬上電腦螢幕，讓玩家可以有機會親身帶兵打仗之外，還加入了許多法術和奇怪的兵器，豐富整個故事，所以，製作小組在遊戲設定之初，就計劃將法術系統當成遊戲中的一大重點來製作，讓遊戲跳脫出傳統的巢臼，並且以旭光資訊一向擅長的 3D 圖形製作技術來完成整個遊戲，這樣的設計方式，使得遊戲別有一番風貌。

虎將神兵的故事地點發生在廣東、廣西兩省，除了數十種武器和物品之外，法術和兵員的種類有一部份是相剋的，有些法術必定須要某些法術才能將之破除，有些兵種也會有彼此相剋的狀況，這使得遊戲在進行的時候又多了許多變化，領兵的方法上也多了一層技巧，這是其他遊戲所沒有的特點，也希望這種新設計能讓平凡單調的爭戰多一些變化。

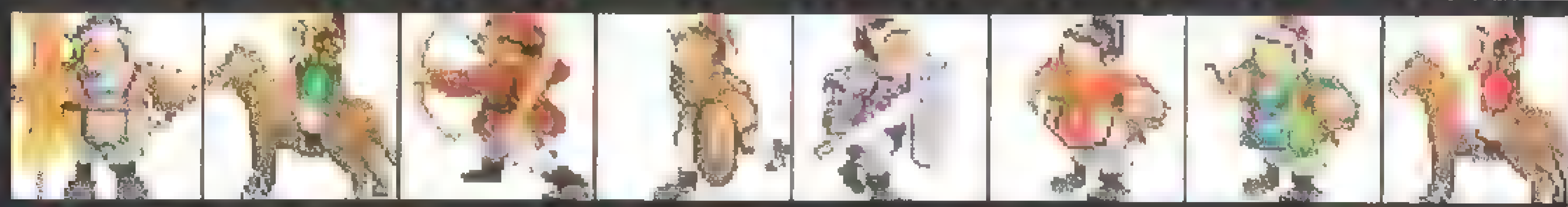
 方便易上手，玩家好輕鬆

遊戲還有一個特殊的設計，就是它的操作系統十分簡易，在大地圖上，可以用魔獸爭霸的方法，在地圖上框住您所選定的部隊，而這支被框住的部隊，便會朝著您指定的地點移動，不需要一支支部隊分開操作，省卻玩家的麻煩，讓您玩遊戲時更輕鬆簡便；而在作戰地圖上，部隊則是以一個主將攜帶兩隊兵馬的方式進行，可以整個部隊一起移動，也可以分開操作，領導範圍內的隊伍會有攻防加值，同樣的主將有著主將的特質，能攜帶武器、物品，能使用法術，有領兵的限制，在領導的範圍內可以進行交易買賣。

買賣在虎將神兵中有別於其他戰略遊戲，一般遊戲在進入戰鬥之前先買好武器物品，而這個遊戲則是能夠在戰場上跑到附近的商店中進行買賣，這樣一來，玩家就可以依照戰場變化進行武器物品的購買，而不用因為在進入戰場之前忘了買某樣東西而懊惱不已。



愛的女生，但是玩家可不要忘了注意價格，不然可就虧大囉！



肆 增添新設計，更添娛樂性

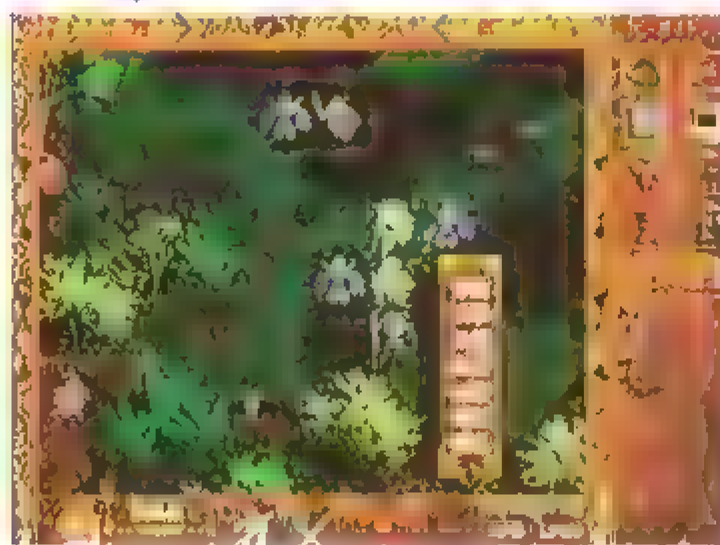
爲了不讓玩家苦等電腦操作部隊的過程，所以將移動過程省去。每支隊伍的數量可以從0～600不等，所以兵員和主將之間的變化就會產生一種數量和生命力的微妙關係，如果主將傻傻的去和600滿値的兵員隊伍戰鬥，是十分危險的，很有可能就此嗚乎哀哉了！但是如果和兵員在200以下的部隊打仗，主將必定能夠勢如破竹。（遊戲的主旨是教我們要大欺小、弱肉強食嗎？有點疑問喔！）這一點的設計讓玩家在進行遊戲時，將更有眞實感。當然啦！隨著主將等級的提升，主將和兵員的戰鬥力都會起變化，攻防時的作用效果就更加有趣。

物品在這個遊戲中有四十幾種，有買到、找到和敵軍戰敗留下的，功用則有殺傷、恢復、加強等等的效果。武器在遊戲中有二十幾種（包括防具），加上十七種可用法術和十六種生剋法術，有近一百種的法術道具供玩家們來發揮，相信，對於熱愛使用武器物品的玩家會對虎將神兵愛不釋手。



◆楊金花是也是非常有名的楊家將之一！左下角的那個小美人，就攻擊能力可是相當強大的喔，用卻很大，若能好好運用，兵員所用的指令很少，但作

伍 繪風細膩，風韻十足



◆玩家查尋標所在的所有資料，方便的即時變動欄位，顯示游可一目了然，而圖片下方示全是圖形介面，讓玩家精緻的圖形，物品的顯

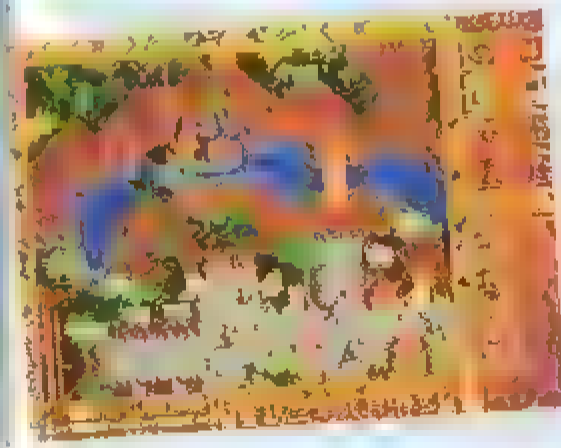
遊戲的解析度是640×480 256色模式，所以有相當精緻的圖形表現，尤其是配合由3D所製作的圖形單元，光是地圖畫面的展現就叫人訝異，這一點，玩家們可以從附圖上看見其效果。在操作上，這個遊戲全面使用圖形介面，不但是操作方法被簡化，讓玩家很快就可以上手，而且連按鈕的設計也是費盡了設計小組的苦心，這種鏤空的立體按鈕，不但會因爲按住而下沉，還會因爲當時的使用狀況而變成灰色，所以，在使用上可以很清楚的看到現在這個按鈕是否有作用，而不用盲目的亂按，也可以了解現在正在執行什麼指令。

整體介面除了盡量以容易上手的方向來製作之外，製作小組在介面圖形的製作方法上，也盡量以實物式的圖形方法來繪製操作介面，拋棄過去許多遊戲以手工刻圖的傳統手法來製作，所以不論是在地圖上的圖像或是在戰鬥中的圖形，每一張圖都不會是像以前的遊戲那樣的平面，即使是買賣物品的外框，都會刻上有著非常立體的中國圖案，物品的選擇也能像視窗軟體那樣，有一道滑動棒來調整所需要的項目，使得遊戲在操作方面和過去的遊戲有著極大的差別。

陸 名山大澤、市井陋巷，玄機四伏

遊戲中加入了許多RPG要素，使得遊戲整體看來和時下的戰略遊戲有著許多不同之處，如遊戲中遇到法力高強的主將擋住去路，就可以退回原來的地點，進行尋訪仙山，找尋仙人，獲得寶物的劇情，甚至是在戰場附近先行到民房或是廟宇中，打聽消息或者找尋寶物，以便將來進入戰場中不會面對一個完全陌生的敵軍。當然，對於非常有自信的玩家來說，也可以越過這些有助於進入戰鬥狀況的提示，直接就去攻城、過關斬將，但是一旦遭遇到某些持有厲害法寶的敵將領，很可能就會打個敗仗。

遊戲中在各個據點打仗時會有勝敗條件的限制，會有必須消滅全部敵人，或者是在一段時間內打退敵人的狀況，甚至是要保護百姓，不能被敵軍殺光全部平民的條件，這一點也和傳統的戰略遊戲不同。此外，遊戲中時間的計算是以每天來作單位的，而在戰場則是以兩個時辰作爲一個單位，就時間因素的角度來看，應該是很接近現實狀況。因爲時間因素是以時辰作計算，所以天氣的變化也被加進來，在遊戲中，氣候影響法術的運用，某些法術在晴天會有加倍的效果，但是在雨天則無法施展，有些法術則是不受限制，所以玩這個遊戲時便要把這一點考慮進去。





寒武爭戰

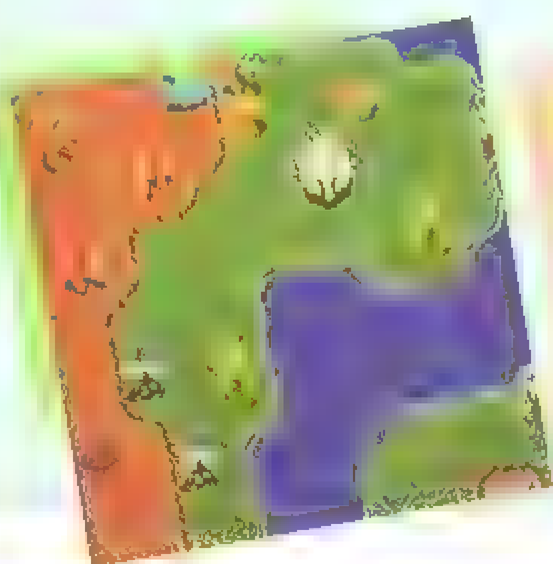
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略	光碟版	DOS	機種： 486 以上 記憶體： 4MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示： SV
森雅資訊	森雅資訊	8月6日	音效： SB 操作： M/J

古生物的形體及其出現的年代，通常以挖掘出土的化石來証明其存在，而如果有一天，發現了幾十億年前的脊椎動物化石，是否也證明了人類可能出現在那個所知甚少、只能以理論推斷想像的年代。遊戲的背景設定在寒武紀的古大陸，屬於人類的兩大族群一酷似東方人、文明較高的龍族；半人半獸、喜好掠奪的吾爾族，在氣候多變、資源糧食有限的環境下，人口成長爲最大的隱憂，爲了謀求解決的方法，本性使然的吾爾族，發動了對龍族的侵略戰爭，爲了族群生存續絕，龍族只有全力起身對抗，兩大族群的爭奪對戰，勝敗難料，而散居於大陸各地的史前怪獸、精靈，隨時可能投靠任一族群，也因此爲這場戰爭投入更多變數。

全方位的戰略遊戲

此款遊戲爲一即時戰略遊戲，玩者可選擇扮演龍族或吾爾族，不同的種族有各自不同的關卡挑戰，遊戲開始需在皇城的區域內，開採資源、建造所需的建築物，以發展本身的武力，待兵力足夠時，可出兵進入戰場，攻佔另一族群的領地，在戰場上需先佈置派遣的兵力，再探索搜尋敵人，在與敵人對戰的同時，也可進行皇城的建設，及派遣兵力至目前的戰場，每個戰場皆有不同的過關條件，遊戲最終的目的爲攻入敵人的皇城。

遊戲的許多特色除兩大族群的 20 個不同兵種外，並可將兵種升級，以生產更強的武力，尚會有 10 種亦敵亦友的史前怪獸、精靈加入戰鬥，並可在戰鬥時安置地雷及建構橋樑等工事，增加戰略的複雜性，皇城所生產的武力及建設、每個關卡勝利後所剩餘的兵力，可延續至下一關卡。皇城建設的多樣化， 30 種戰鬥人物及特殊攻擊方式、法術，精心設計的每一關卡，亦使遊戲充滿挑戰，包括高原、火山、沙漠、雪地、沼澤等十餘種地形的戰場地圖，値得玩者一探究竟。






封神傳

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
R-SLG	CDROM	DOS	機種：IBM PC 486 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：K
設計公司	發行公司	預定發行時間	
河洛工作室	軟體世界	九月	

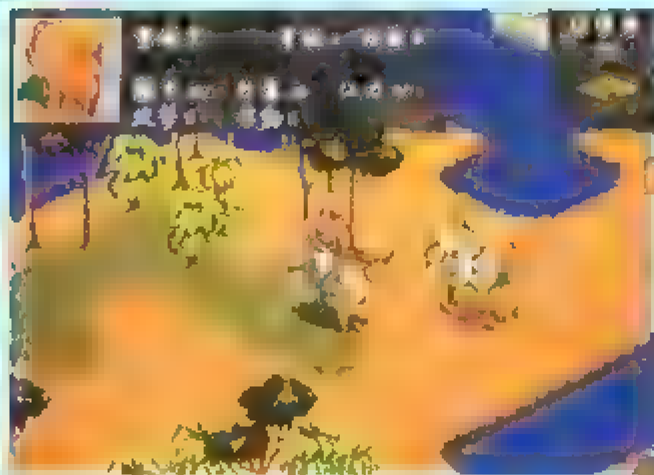
這套改編自歷史小說「封神演義」的戰略遊戲「封神傳」，是原「倚天屠龍記」小組在成立河洛工作室後的第一套作品，在己有改編自金庸原著的「倚天屠龍記」獲的良好成績的經驗後，對此次源自歷史小說的「封神傳」來說，名著雖非沉重的包袱，但如在傳統與創新中求得平衡，仍是遊戲製作的一大挑戰。

顧名思義，封神傳是以武王伐紂的故事為主體，再因而展開一場場驚心動魄的戰役，遊戲的初盤，是設法使周文王逃離紂王掌握的撤退戰，等到文王逃回西岐後，便進入武王伐紂的主要劇情。在征戰間陸續會有武將加入我方陣容，計有姜子牙、哪吒、李靖、楊戩、土行孫等近二十名武將登場。值得一提的是，為與原著神佛滿天、法寶齊飛的風格相吻合，在武將的設定上除了造型力求豐富外，將特別強調特殊能力的使用與法術的修練。

文王策馬出牢籠、成湯社稷運告終



←文王因讒被囚於羑里七年，大夫散宜生買通奸臣費仲，因而得救匹馬逃歸本國，紂王聞訊派兵追趕，圖中橫刀立馬於朝歌城門前的武將即為商朝神武將軍殷破敗，持槍與其面對便是文王姬昌。

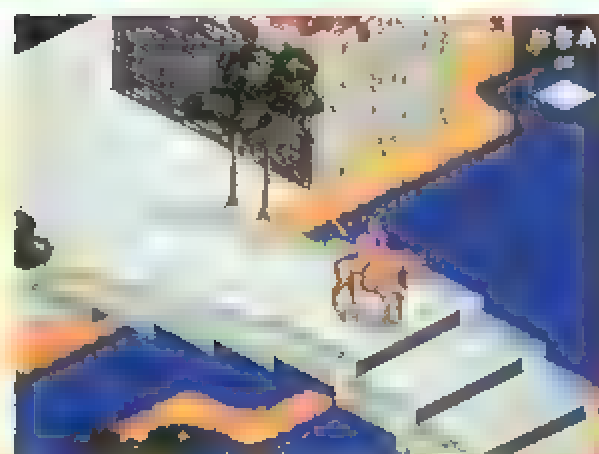


←文王[illegible]單騎逃出朝歌城，沿途[illegible]與同伴會合，在序章登場的我方武將有武成王黃飛虎、丞相姜子牙、大夫散宜生等，圖中黃飛虎腳跨五色神牛登場，子牙的座騎則為麒麟。

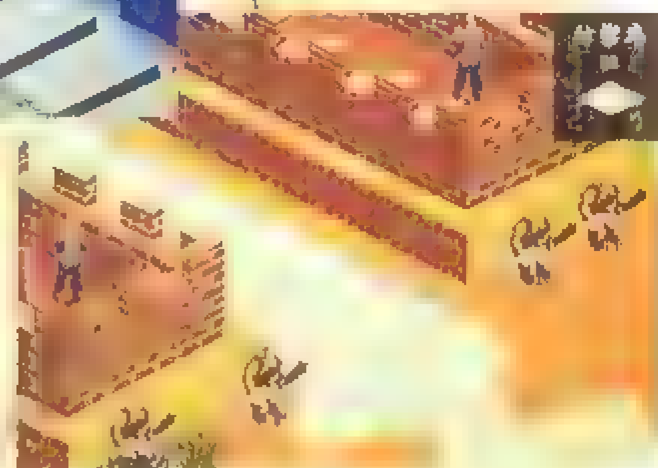
在戰鬥系統上，除了延用「倚天屠龍記」斜向立體的介面外，最大的改良是加入了「高度」的要素，讀者可由本期公開的序章地圖看出，戰場的地形並非單純平坦的地表，而是由富涵了高度層次的地塊組成，因此，不但地表有凹凸之分，連橋樑也有高低的層次，遊戲的戰略複雜度也因此提高不少，例如站在高處攻擊可使敵人獲得更大的損傷，射出的弓箭無法通過突起的障礙物等等，皆使本遊戲的遊戲性因此生色不少。



↑武將迫力十足攻擊動作

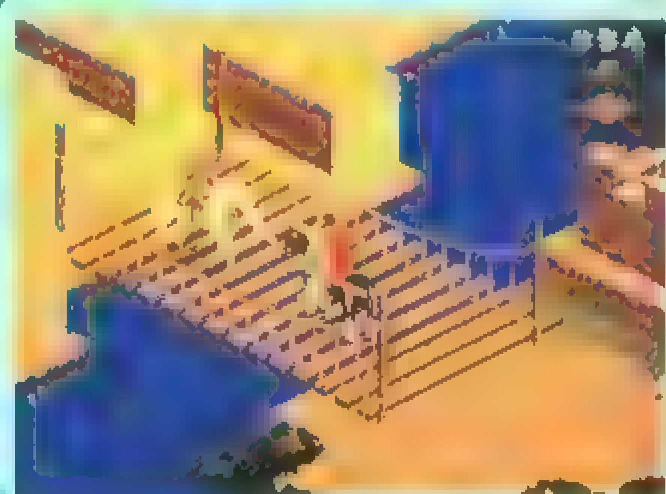


←河上的石橋可明顯地看出有高低層次的差別



↑站在碉堡上的士兵的立足點約比其他士兵高出一個人身

↑朝歌城外高聳的哨台，上有士兵駐守



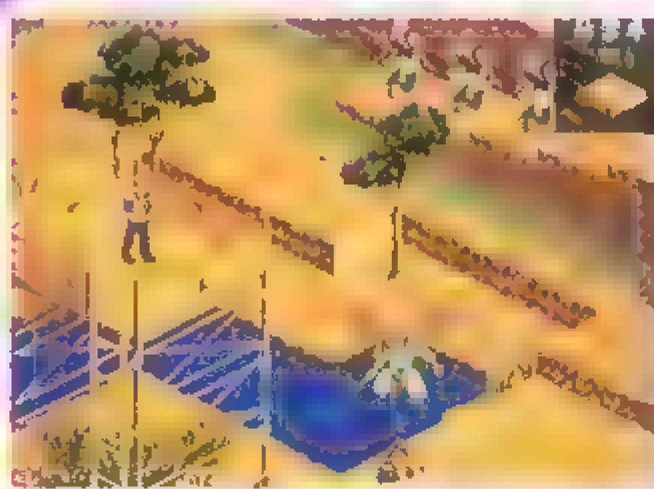
◄本遊戲戰鬥系統的重要特徵，就是採用了高度的概念，因此序章的地圖中處處可見高聳的哨台與有高低層次之分的階梯、橋樑、土丘等，圖中為兩名武將在吊橋上騎馬相對，河水則在橋下流過。

靈台夢兆飛熊至、渭水溪邊遇太公

太公小傳



姜尚，字子牙，號飛熊，三十二歲上崑崙山學道，待學成下山，年已七十二。根據封神演義的記載，姜太公到了七十歲人生才真正開始—子牙七十二，娶妻六十八，雖然娶了六十八歲黃花閨女，但身無一技之長，為了家計，曾從事賣麵生意，由於經營不善改為替人算命，因卜卦奇準而聲名大噪，被紂王提拔為司天監，後因諫築鹿台罷官隱於磻溪，垂釣渭水，但姜太公釣魚，離水三尺，非為錦鱗，只為王候，就是這麼一釣，為文王釣出個八百年的周朝來，武王伐紂後，姜子牙封於齊地，是姜姓齊國的始祖。



◄序章登場最奇特的武將為雷震子，文王朝商前原有九十九子，在路過燕山時於古墓拾得一嬰孩，便收為第一百子，即為雷震子。雷震子貌醜有如鬼魅，但因背生兩翅，故能不受地形影響而在天空飛行。

天地無用
魎皇鬼



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
AVG	光碟／磁片	DOS	機種：386 以上 記憶體： 4MB 顯示：V 音效：S 操作：K/M
BANPRESTO	天堂鳥	未定	

『天地無用－魎皇鬼』這個名字相信大家都耳熟能詳吧！沒錯，這就是前一鎮子異軍突起的美少女動畫（女性角色占了三分之二…不，應該是五分之四…）。在動畫影片及漫畫陸陸續續的發行之後，遊戲也不甘示弱地粉墨登場了！這套遊戲是日本玩具大廠『萬代』公司的分社， BANPRE-STO 所製作發行（它的商標是機動戰士眼部的特寫，有印象了嗎？），遊戲的水準有一定的保證，相信不會讓各位玩家失望的。遊戲的內容有多精彩呢？它的魅力到底在什麼地方呢？就讓筆者來好好介紹這套巨型的文字冒險遊戲『天地無用－魎皇鬼』！

劇情簡介…

主角『征木天地』是個繼承樹雷家的平凡男孩，在一個偶然的機會下解放出神社旁洞窟中，被封印數百年之久的銀河海盜『魎呼』，其座艦『魎皇鬼』也隨之復活；而為了追緝魎呼並尋找失去音訊的兄長，樹雷家第一皇女『阿重霞』及其年幼的妹妹『砂沙美』乘著戰艦皇龍來到地球，不料被魎呼搞鬼而墜落地球；而糊塗的銀河警署第一級刑警『美星』，因為表現太過『優良』而被發放邊綴巡視太陽系，在『操控不良』下直接命中天地的住所，結識了天地等人；在追捕宇宙最兇悍的智慧罪犯『神我人』之際，順道救出了宇宙第一的科學家，是神我人的師父，也是魎呼的母親『鷲羽』。由於因緣際會讓這些人在一起生活，過著多姿多彩的日子，魎呼及阿重霞為了爭奪天地，四處發生大規模的『遭遇戰』，美星脫線的個性也造成天地不少困擾，而鷲羽是整天想找天地做實驗，天地家恐怕永無安寧之日…遊戲便是由這裡開始，解決在天地家中發生的所有疑難雜症，並且代替天地『受苦受難』，就是玩家您的任務了！



未接觸過天地無用的玩家，必須先了解每個角色的個性，才能較快融入劇情之中，所以囉！咱們先來一探劇中的人物吧！



天地：由於是玩家所操控的角色，所以先賣個關子吧！



魎呼：原本是銀河海盜，後來被封印在地球上而為天地所解救。愛戀著天地，作風大膽開放，常和情敵阿重霞發生口角。



阿重霞：樹雷家第一皇女，標準的大小姐個性，平時很有貴族小姐的氣質和風度，一旦和魎呼吵起來就完全沒有形象了。



砂沙美：樹雷家第二皇女，活潑大方且家事全能，天地家少了她民生問題可就會大受影響。



美星：脫線的銀河警署第一級刑警，就算是隕石從她頭上掉下來也能不慌不亂，不知該說是鎮定還是沒神經…



鷲羽：宇宙第一的科學家（自稱），年紀一大把了還要別人叫她鷲羽妹妹。喜歡拿天地做實驗，常做些不按牌理出牌的事。



魎皇鬼：魎呼的座艦，平常是以動物的姿態出現，有點像貓又有點像兔子，非常喜歡吃紅蘿蔔。

關於遊戲的形式

之前提過這是一套文字冒險遊戲，遊戲是有多重路線可以選擇的，而且不只有單純的對話選項而已，玩家還可以依自己的喜好移動到不同的地方，當然發生的事件都不盡相同。例如喜歡魎呼的玩家，跑魎呼房間的次數可能就會比較多，相對的，在阿重霞等其它人方面的事件，就比較遇不到（像筆者跑澡堂的次數比較多，雖然不是 H GAME，但是本性難移…）。在遊戲進行到一半時，電腦會統計玩家的得點，再依點數將玩家分配到後半段 A、B、C 三大路線，至此事件發生將會有極大的不同，如此再分支下去…嘿嘿，要徹底的把『天地無用－魎皇鬼』玩透徹可要花上不少時間，由可靠消息來源得知，由黑田洋介所率領的作家大隊，為這套遊戲寫了將近一百段的小故事，每段故事都十分的有趣，也給玩家不同的選擇。有耐性的玩家可以多嘗試幾遍，每條路線絕對讓您有不同的感受！

在滑鼠操控上十分地順暢，滑鼠游標也改成魎皇鬼最喜歡的紅蘿蔔，和遊戲的氣氛配合的恰到好處，設計得十分用心。在操作上有一個不錯的設計，就是一但轉換到對話選擇框時，游標會自動移至框內，不用大費周章地移動滑鼠，可以真正輕鬆地享受遊戲，也能延長滑鼠的壽命喔！



『天地無用－魎皇鬼』的特點…

↑最受歡迎的砂沙美與魎皇鬼

…→物以類聚的美星與白帝

在一般文字冒險遊戲中，只要選錯項目說錯話就會『 GAME OVER 』，然後只好忍著滿腔的怒火讀取記錄。而『天地無用－魎皇鬼』中並不會直接結束遊戲，在選錯項目時『津名魅』會出現，說些繼續努力之類的話，就把玩家送至這段的開頭再重新選擇，因為剛玩過印象深刻，重蹈覆轍的機會就大為減少，是很親切的設計。

在玩遊戲時可能會發生想仔細了解對話，卻因為按得太快而跳過一大段的對話，對喜歡欣賞故事內容的玩家來說是個很大的損失。不過在『天地無用－魎皇鬼』之中就不用擔心這樣的問題！如果不小心漏掉一段重要的對話，只要按滑鼠的右鍵便可將對話倒退回來，雖然不是什麼強大的功能，但對玩家來說是有相當的幫助。

在每一次過關後，會有一段的秀圖時間，把玩家這次路線上所有的圖檔展示一遍，並且顯示玩家這次所欣賞到的圖檔，占總圖檔的百分之幾，剩下來的部份就是接著要努力的目標。不過在遊戲外包裝上寫著『所有 CG 圖檔共有500張以上』，照說明書上的講法，最少要玩六次以上才能欣賞到所有的圖…革命尚未成功，同志繼續努力吧！

『天地無用－魎皇鬼』的說明書精緻得像一本小型畫冊，除了遊戲的介紹外，還有插畫及小說，令筆者愛不釋手，如果國內的遊戲公司也能做成這樣就好了。喜歡 AVG 的玩家或是想尋求靈感的玩家、甚至只是單純天地無用的愛好者，絕對不能錯過這套 AVG 強檔鉅作『天地無用－魎皇鬼』！



←…魎皇鬼化為戰艦的雄姿

↓砂沙美因不適應地球的氣候而病倒了





魔島大富翁

<table>
<tr><th>遊戲類型</th><th>發行版本</th><th>使用平台</th><th>硬體需求</th></tr>
<tr><td>棋盤策略</td><td>光碟 / 磁片</td><td>DOS 5.0 以上</td><td rowspan="3">機種：486-33
記憶體：4MB
顯示：SV
支援：S/G/U
操作：K/M</td></tr>
<tr><th>設計公司</th><th>發行公司</th><th>預定發行時間</th></tr>
<tr><td>智冠科技</td><td>智冠科技</td><td>七　月</td></tr>
</table>



當上期魔島大富翁的海報上了雜誌的封面之後，便有不少玩家紛紛打電話或寫信來詢問該遊戲的詳細內容；為了進一步服務讀者，筆者特地再度潛伏到製作單位之中，冒著生命危險為各位收集到以下的最新資料：

具有多重樂趣的綜合遊戲



魔島大富翁在一般大富翁的遊戲型態之下，除了具備有購買領地、使用卡片及遭遇各種事件等架構之外，由於玩者是手握重兵的領主，所以還能夠用武力強奪領地，頗具有戰略遊戲之貌；另外玩者及手下的部隊也可以在一連串的戰鬥中獲得經驗，升級為更強有力的部隊，而玩者所扮演的領主還可以購買或用其它方式獲得各項裝備物品，以提升其能力，所以也具有相當的角色扮演之成份。如果選擇以劇情模式進行遊戲的話，你還得去解決某些事件，才能夠往下一個戰場邁進。

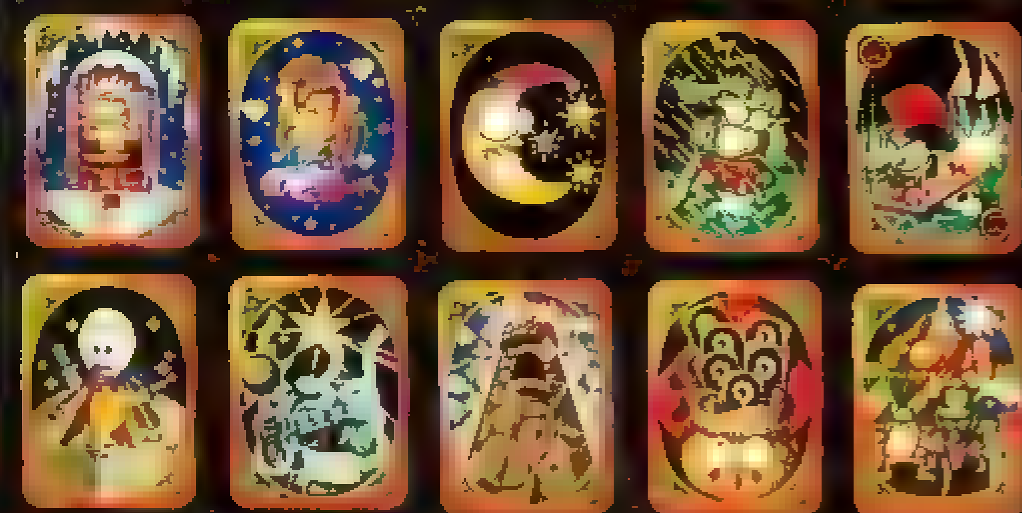
或許有人會認為，遊戲加了這麼多的東西，會不會變得不倫不類，或是變得相當複雜？根據筆者試玩的結果，發現以上的顧慮都是多餘的。因為這個遊戲非常自由，你可以拼命賺錢，再用雄厚的財力擊敗對手；或是積極地召兵買馬，以強盛的兵力併吞其它領地，一樣可以達到一統天下的目的。也就是說，魔島大富翁的玩法相當多樣化，不論你是大富翁迷、戰略迷或是RPG 迷，都可以依你所喜歡的模式去玩這個遊戲。



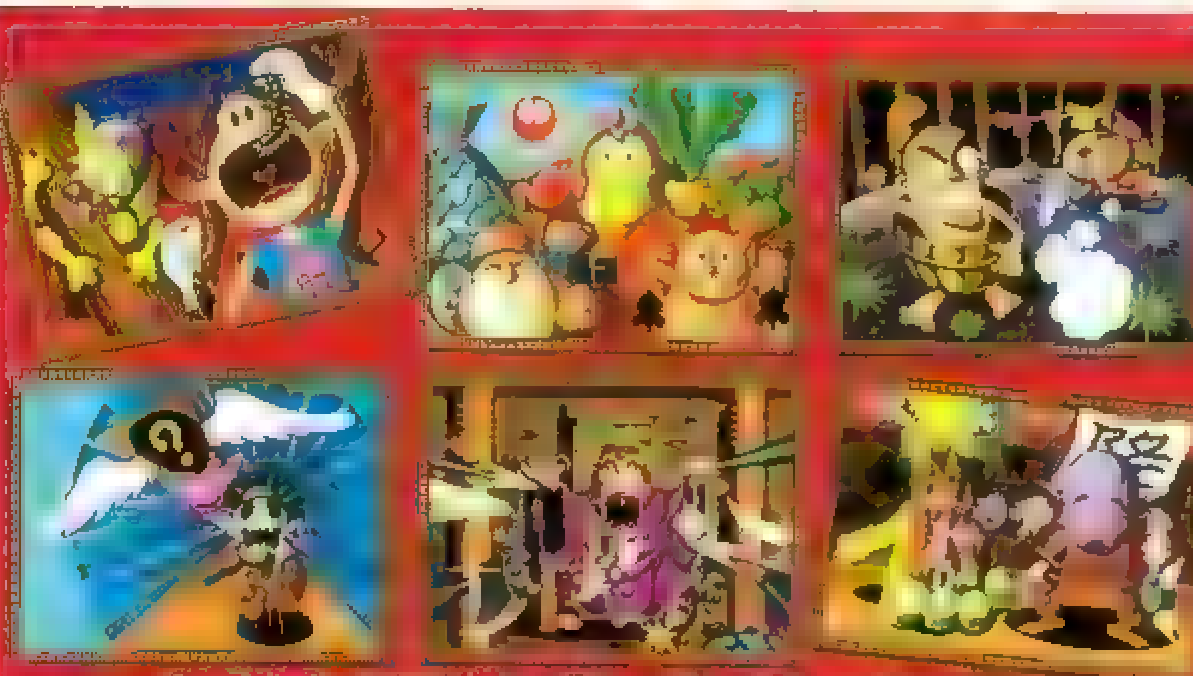
具大迫力的攻擊動畫

各種卡片及事件紛紛出籠

在這次的報導中，終於能為各位讀者介紹遊戲中所出現的卡片了。遊戲中的卡片將近五十種，其中包括移動類、戰鬥類、回復類、攻擊類、防禦類、領地類、商店類及特殊類等八種，在適當的時機使用這些那片，將可以獲得相當的效果；例如在我方快沒有金錢，但對方的資金卻相當多的時候，你可以使用資金平均卡來將所有人的資金平分成四等份，以一舉扭轉劣勢；又如果你遇到一個守軍極強的領地時，你可以同時使用瘟疫卡降低其守軍的生命力，然後使用轉移卡直接移到該領地予以攻打；



各式各樣的卡片



爆笑逗趣的事件畫面

如果還是有所顧慮的話，你還可以在戰鬥中使用戰鬥類的卡片來削弱對方實力，並使用回復類的卡片來恢復己方的損傷。諸如此類，善用這些卡片，你將可以更順利地擊敗其他對手，以奪取整個天下。

另外在遊戲進行當中，也常會出現一些突發事件，讓遊戲更添變數，像是領地背叛、發生饑荒、撿獲寶箱或遇到陷阱等，都會使得玩者的情勢為之改觀；而這些事件在出現時也會出現一幅幅相當可愛的圖畫，令人忍不住大笑不已。

小遊戲登場

上次所提到的小遊戲，在這次終於揭開了整個神秘的面紗；當主角在遊戲進行中走到山洞時，便可以進入神秘的遊藝場，進行各種小遊戲。這些小遊戲有：賽狼－就像賽馬一般，你可以在此押注所看好的野狼，發揮以小搏大的精神；對對碰－在一定時間內選出相同的圖案，便可以得到強力的裝備物品；射擊－在敵人接近之前完全擊落，頗類似很久之前的『入侵者』；競技場－會隨意挑選出你屬下的部隊來挑戰其它怪物，若獲勝可以得到雙倍的彩金。這些小遊戲都設計得相當有趣，讓你在為了征服整個大陸煩惱之餘，也能夠在此稍微放鬆身心哦！



人物會依反應而有各種不同的表情

和怪物交談的藝術

除了上次所做過的遊戲介紹之外，聽說這次又添加了一些新的設計，例如與敵人交談，便是一項頗為有趣的設計。當你遇到其它生物時，不一定就得刀劍相向，你也可以用懷柔或威脅的方式來和他們溝通，如果你另外附送給他們想要的物品或金錢時，搞不好他還會答應加入你的部隊中哦！利用交談的指令，你不僅可以召募到一些平時難得一見的生物，像是巨龍、惡魔等，也可以獲得一些重要的消息哦！所以別一味地砍殺，有時坐下來談談也是挺好玩的。

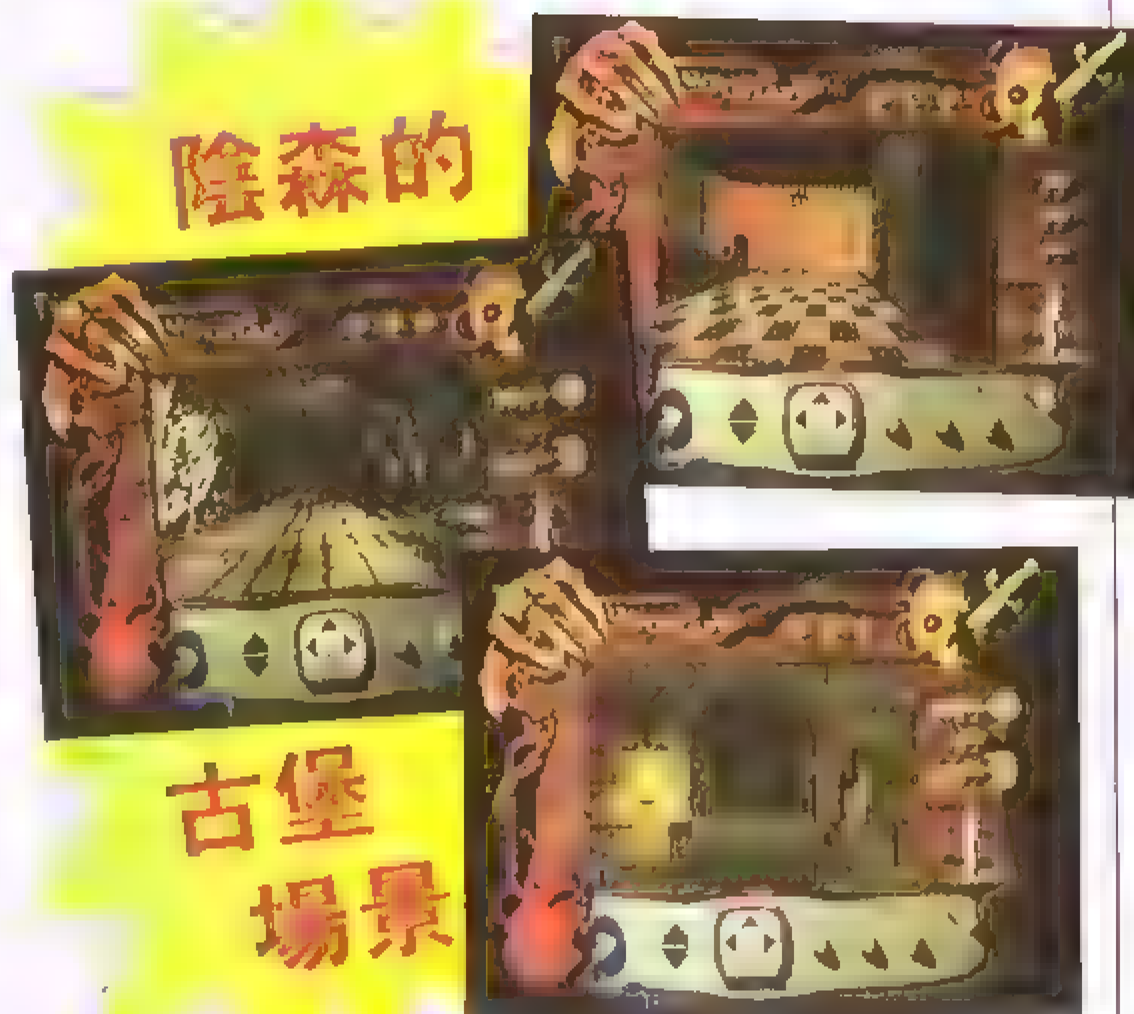
據側面瞭解，整個遊戲已經快接近完成了，搞不好當各位讀者看到這篇報導稿時，遊戲都已經出來了。想嚐嚐全新的遊戲滋味嗎？來試試魔島大富翁吧！

穿越死亡線

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒　險	光　碟	DOS/WIN3.1	機種：486-33 記憶體：8MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV 音效：S
CARAVAN	世紀縱橫	八月上旬	操作：K/M



詭異的古堡、奇怪的鐘塔、隨處可見的枯骨、邪惡的女巫、困在畫中的女人、迎面飛來的餐具，以及地下迷城裡的邪魔妖獸。「穿越死亡線」究竟是一套什麼樣的遊戲呢？



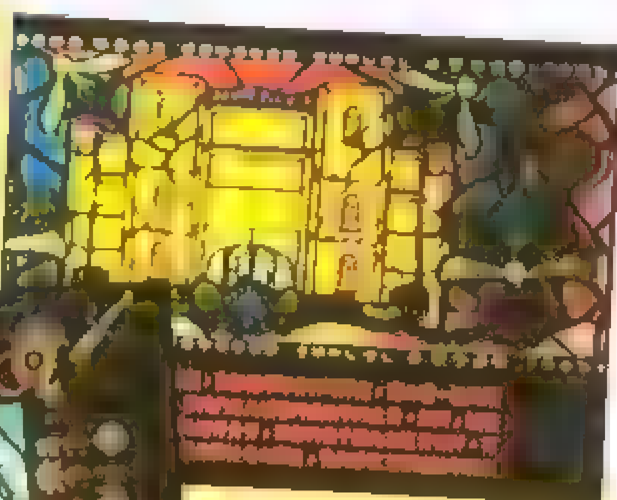
陰森的古堡場景

傳說中的謎樣古堡

故事開始於一個古老的傳說。曾經，在維德來那森林的深處，聳立著一座繁榮富裕的洛德維迪堡，堡內的居民們世代過著與世無爭的生活；然而，隨著時間的流逝，城堡裡的人們開始變得貪婪，邪惡的種子因此在這裡萌芽滋長。過了不久，惡魔王曾達斯派兵攻打城堡，堡內的士兵們雖然奮勇抵抗，但終因敵不過這股邪惡的勢力，全部被變為低等的生物，城堡也因此而淪陷了。

然而，不知道為了什麼，就在惡魔王曾達斯攻下了洛德維迪堡之後，整個城堡卻突然在一夕之間由這個世上消逝無蹤，沒有人知道堡內究竟發生了什麼事，留下的只是各種各樣稀奇古怪的猜測與傳說。隨著時代的演變，人們漸漸忘卻了這座城堡所流傳下來的事蹟，不再有人關心這個已被世人遺忘的古堡，而唯一還能引起人們興趣的，只是傳說著堡內似乎仍埋藏了大量的寶藏。

有一天，在維德來那森林裡，你發現了一名奄奄一息的村夫手中握著一面奇怪的鏡子，在臨死前，他什麼也來不及交待，只是將這面鏡子交給了你，並要你跟著這面鏡子走。正當你納悶該如何「跟著鏡子走」時，不可思議的事情發生了，鏡中突然浮現出一條原本用肉眼無法看見的道路，似乎正在引導著你，通向一個不可知的未來。隨著這面鏡子的指示，你踏入了一個未知的境地，並因此而發現了這座消失了的古城，展開了你的冒險旅程。



遊戲中的片頭動畫



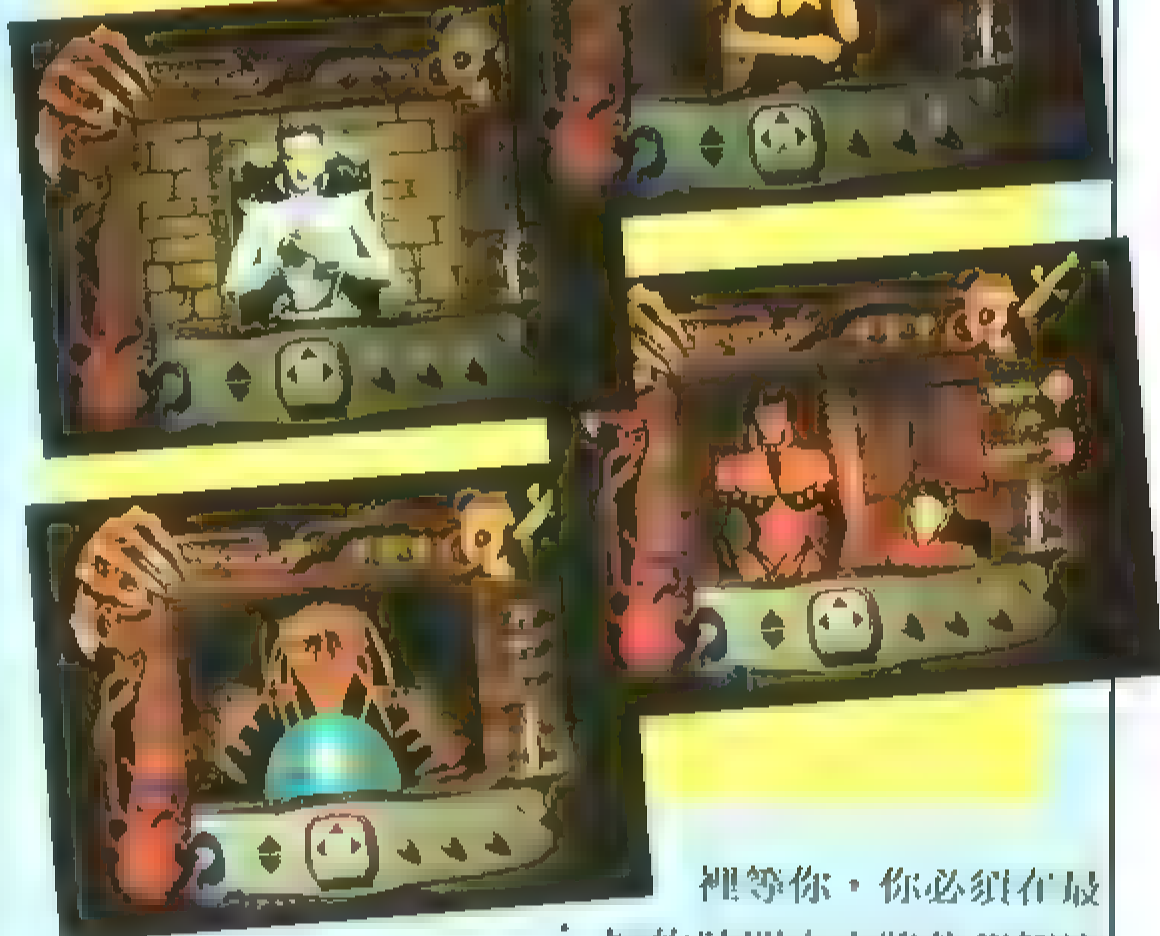
這是什麼地方呢？



第一人稱的冒險遊戲

整個遊戲的重心，便在這個玄幻而帶有詭異色彩的古堡之中發展。在這套以第一人稱爲視角的冒險類型遊戲當中，你必須利用僅有的資源探索古堡中不爲人知的隱密，並運用你的智慧將其中的謎題一一解開。在遊戲開始時，你的手上握著這面神奇的鏡子，鏡框上只有一支「永恆之燭」和一把「艾格蘭古劍」。但不知爲什麼，你使盡了力氣卻仍無法將這把「艾格蘭古劍」拔起，所以「永恆之燭」便成爲你在遊戲初期，唯一能夠使用的道具。但可別小看這支毫不起眼的「蠟燭」，許多的謎題還得要倚靠它的幫助才能夠解決。隨著遊戲的進展，你會獲得一些物品，不用說，如果想要安然離開這裡，沒有它們的幫助是無法辦到的。

古堡中，你將會遇到各種不同的角色，他們提供了許多的訊息，但可信度究竟有多少，就得要靠你自己的判斷了。古堡中的生物們，有的雖然對你十分友善，也樂於對你提供幫助，有的卻不懷好意，如果惹惱了他們，甚至還會攻擊你。該如何去做，只有依賴你睿智的抉擇。而敵人的攻擊可不是回合制的，地下迷宮裡的異生物們不會傻傻地站在那裡等你，你必須在最短的時間之內將他們解決，以免被生吞活剝，成爲他們晚餐餐桌上的供品。最後，根據你的不同選擇，將會得到三種全然不同的結局，是好是壞，完全看你如何進行了。



在古堡中遇見的各類型人物

○戰鬥開始！

○哇！寶箱耶！

充斥在古堡中的各項事物

中英雙語言的全程語音

遊戲採用了三度空間第一人稱視角，全部的圖形畫面皆由 3D RENDER 成之圖素構成，在視覺感受上彷彿真的置身於古堡之中。而在整個旅途的過程中，更穿插了許多的動畫，亦讓這款遊戲生色了不少。由於是FOR WINDOWS遊戲，畫面採 640 × 480 256 色高解析模式，視覺上的表現十分精緻細膩。遊戲中並搭配了全程中、英文雙語音，在遊戲開始時，您可以自由選擇要以何種語言發音，絕對不會由因爲語言上的隔閡，令你錯過了許多重要的訊息，以致最後只好依照著攻略本過關。

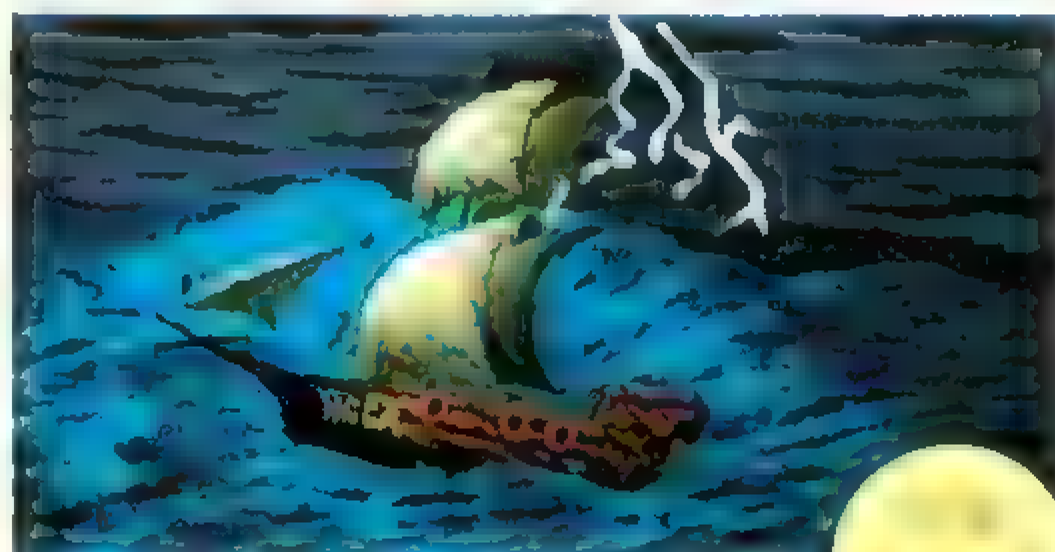
這套由日本 CARAVAN 公司研發的冒險遊戲，除了已成功地佔領美國市場外，目前亦已移植至 SEGA SATURN 主機；而它的 PC 中文版，則由世紀縱橫公司取得改版發售權，該公司目前已進行改版作業中。據該公司表示，在中文版中，除了會將遊戲內的訊息及語音全面中文化外，原來的英文版亦將保留，以使玩者能有不同的選擇。這套遊戲預計在八月上旬可上市，到時國內的玩家們就有機會一睹這套充滿了特殊風格的冒險遊戲了。



玩家們是否曾經想過，有沒有一款有「奇妙大百科」的遊戲內涵、「凱蘭迪亞傳說」的操作介面，而且又兼具豐富劇情的遊戲呢？有，今年夏天與各位見面的「七寶奇謀」將是以上所說的綜合體，一款嶄新風貌的冒險推理遊戲。

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒　險	光碟版	WIN3.1/WIN95	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
岡　業	岡　業	七月	

七顆寶石的故事…



「七寶奇謀」的故事要從偉大的海盜麥克米倫船長談起，自從他將索羅門王寶藏中最重要的七顆寶石奪到手之後，全世界的海盜就對他發出絕命追殺令，因為關於這七顆令人垂涎的寶石有太多太多的傳說了，所以為了想要獲得它而不惜任何代價的人，比比皆是，究竟這些寶石有什麼魔力呢？咱們就來瞧瞧有關於它的傳說，相信你就會明白為什麼了，不過您看完了可別太心動啊！

太多太多傳說了，然

傳說一：擁有這七顆寶石的人，將可以長生不死。

傳說二：這七顆寶石將會帶來全世界七分之一的財富。

傳說三：擁有這七顆寶石的人，將可以擁有全世界最強的戰艦「橫行七海」。

傳說四、傳說五、傳說六……

而更具傳奇性的事發生了，麥克米倫拿到這七顆寶石之後，就失蹤了，全世界的海盜沒有一個人找得到他，就彷彿消失在空氣中一樣。

潮來潮往，日子一天天的過去，人們也漸漸的忘掉了這件事……。

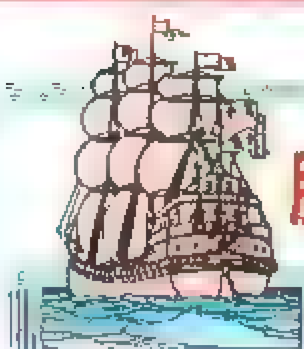
有一天，一位老漁翁打漁時撈起一張很奇怪的地圖，他將這張地圖給那從小就沒爹娘的小孫子當玩具，這小孩長得聰明伶俐，而且愛幻想，他拿到這張地圖之後，早也看、晚也看，把它當作全世界最寶貴的東西來研究，最後竟然想要「按圖索驥」去冒險一番，這個小孩啊！八成是湯姆歷險記、金銀島等故事看多了，才會突發奇想，然而，故事也就這樣而展開了…



開創先風 走入潮流

「七寶奇謀」的美術畫風是走向美式風格，遊戲的男主角金髮碧眼，屋宇是城堡噴泉，配色則是以較為明亮色系為主，整體搭配所營造出來的效果，是想要給人活潑明快的感覺，但是為了符合遊戲的類型走向，又佈置了些許的詭異氣息於遊戲中，讓人行走於其中有種「探險」的感覺，氣氛烘托得不錯，頗有海島的味道喔

「七寶奇謀」的設計對國內遊戲開發業者也是較少見的，她採用 windows 介面（請注意：不是只有在 win 3.1 中文版下，連 win 3.1 英文版也包含在內），全程對話語音，對國內還在 DOS 下開發的業者而言，或許是一種新的嘗試吧！尤其在 WIN 95 越來越普及的狀況下，開發 for win 的遊戲應該是一種趨勢，雖然在國外，這種趨勢越來越明顯，但在國內，尚在起步當中，而「七寶奇謀」的設計，不僅只支援 win 3.1，且設計 for win 95 的「自動執行（AutoRun）」功能，方便 win 95



腦筋急轉彎，全都在這裡

基本上「七寶奇謀」是一款冒險推理類型的遊戲，對於想印證數學學習技巧的人士而言，是一款不可多得的好遊戲，所設計的每一個關卡有點類似「奇妙大百科」這套遊戲，遊戲中充滿了許多數理觀念的挑戰，玩家必須靈活的去想像各種可能，並且從各種暗示中，去拼湊出解答的秘訣，例如：要將吊橋放下來，就得用到大齒輪轉幾圈、小齒輪轉幾圈等觀念；要上鐵塔拿寶石，就要有三角等比的本事；所以囉！要完成什麼事，都要動動腦筋怎麼做會最快、最方便！

遊戲中最難能可貴的是這些關卡之間的串連，透過精心的劇情安排，讓您感受到整體遊戲的解謎風格，充分享受燃燒大腦的滋味。根據遊戲企劃表示：在企劃之初，遊戲的劇情修飾與連貫，絞盡了整個工作小組精力，才把各個遊戲串連起來，成為這一篇「七寶奇謀」。

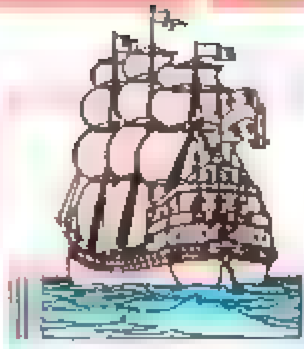
另外值得一提的是，遊戲為了追求更好的品質，特別商請國內專業卡通錄音室來錄音，他們曾經替許多卡通人物錄過音，如「七龍珠」等，或許各位玩家可以在遊戲過程中，仔細分辨這些聲音曾經在那些卡通出現過，或者表演過那些人物，也不失為遊戲的另類樂趣。



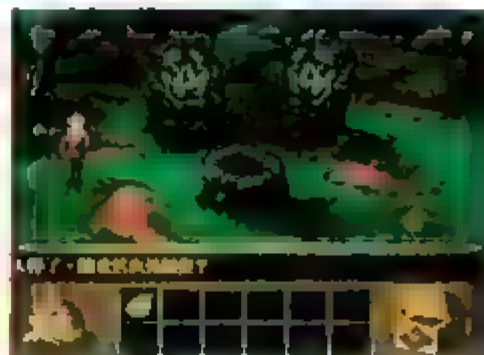
要如何放下吊橋過河呢？

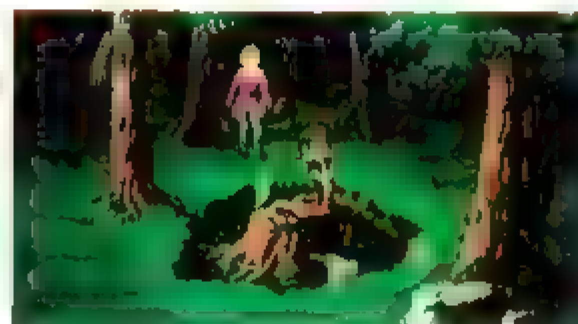


質純精美的金幣，要如何取得呢？



寓教娛樂，盡在其中





如何把蛇趕走呢？

獅頭牆身的設計，又有什麼難題呢？



蜘蛛，詭異曲折的劇情安排

遊戲企劃表示，「七寶奇謀」企劃之初有兩個目的，一個是希望玩家，能夠透過遊戲去瞭解某些書本上的數學觀念，同時體會解決一個問題，可以運用各種方法來解決，而學校老師教的只是一套「可能」較方便的方法而已，但最好的方法則是自己想通的方法；「七寶奇謀」便是提供這樣一個環境，讓玩家可以嘗試各種不同的解決方案，享受「算」出來的樂趣。

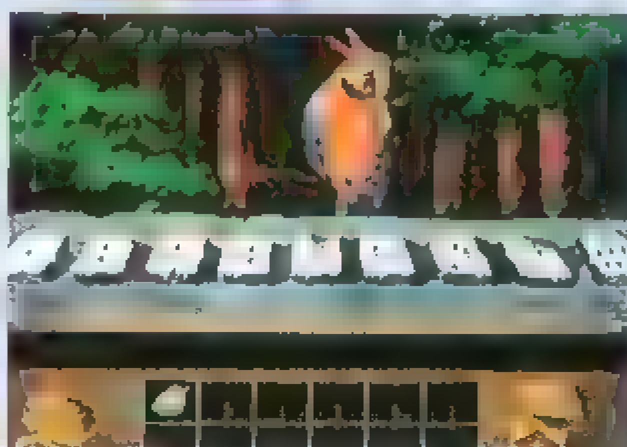
另一個目的，則是希望透過這一系列的遊戲發行（後續將發行有關唐詩的「大唐詩錄」與歷史傳說的「紫禁城」），改變一般家長或學校老師對電玩的偏見，甚至希望有助益於他們的教學生活化、活潑化，據瞭解，此番國際電腦展，已有國外客戶對此一系列表示濃厚興趣。

為了達到這兩個目的，而又不能太過於拘泥形式，變成電子書，因此在遊戲企劃之初，下了許多功夫在編纂故事情節上，巧妙的將各種遊戲與劇情融合在一起，讓玩家在解謎之餘，充份享受劇情的樂趣，甚至若非要說破，還不知這是個「數學觀念挑戰」的遊戲呢！

使用者的操作，另外設計有「移除（ UnInstall ）」的貼心設計，這種嘗試創新的作為，則是國內遊戲業者走向國際舞台的可思考方向。

在一片戰略遊戲中，「七寶奇謀」顯得格外清新脫俗，是一款玩家在選擇消暑遊戲時，可以考慮的冒險推理遊戲，絞絞腦汁、享受一下玄疑的劇情安排。

島上唯一會說話的動物卻是個賭徒

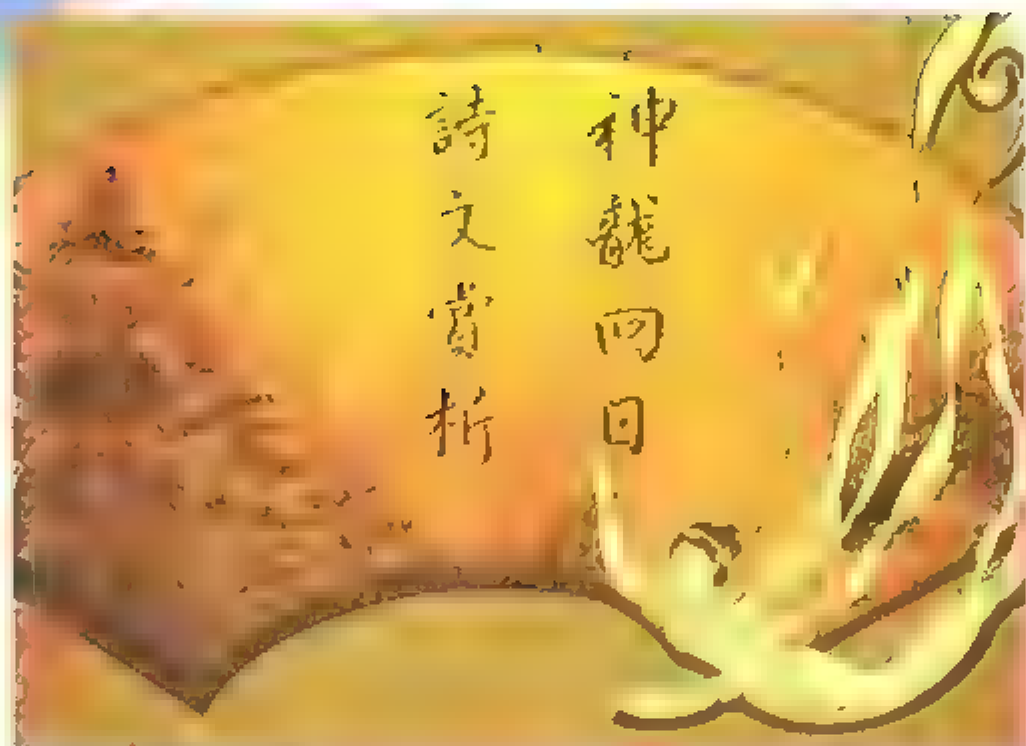


潮水有何玄機?!



大唐詩錄

遊戲類型	發行版本	使用平台	[illegible]
冒險	光碟版	WIN3.1/WIN95	機種：486以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
設計公司	發行公司	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	



「大唐詩錄」是一套眞正的 Edutainment（教育與遊戲合一）產品，而且是具有相當創意的作品喔！不管是美術風格或者是遊戲內涵，都充滿了十足十的中國風味。每一個場景都是由中國水墨畫所構成的，劇中的每一句對話也都是吟詩作對，充滿了智慧與涵養，而遊戲中所出現的人物更是唐朝裏的騷人墨客。爲了讓遊戲的製作更具水準，製作小組還遠赴北京，去找一位對舞文弄墨有專門研究的教授，爲這套大唐詩錄指導錄音，使遊戲裏面的聲音表演，充滿了唐朝文人雅士的風範，聽起來有另一番美感享受。



以電影分鏡的手法播放片頭動畫



依山傍水、悠遊於名山大澤

第一次看到「大唐詩錄」時，即被她每個場景都是國畫所吸引，不知道國畫竟然可以在遊戲裏表現得如此瀟灑自在，或點、或斫、或染、或渲…等等技法，在此都成爲一種獨特的視覺經驗，而玩家更可以扮演主角，遊走於水墨畫之中。

「大唐詩錄」的遊戲架構基本上可歸屬於冒險解謎類型的遊戲，不過她獨特之處便是在於，遊戲又另闢蹊徑、獨具一格，她將古時候文人的「吟詩作對」，活活潑潑的搬上電腦遊戲裏，不僅對話中以詩句爲提示，過關斬將也得看看玩家的國學造詣，玩遊戲還可以增加您的文學素養，當然囉！如果不小心您忘詞兒，或接不下去的時候，您可以立即轉到電子書部份，馬上苦讀研究詩詞藝術，飽學之後，再回過頭來繼續你的冒險旅程，聽起來是不是很心動呢！

値得一提的是：遊戲中將許多中國文學典故，以遊戲的手法表現出來。例如：「推敲」的由來、「千里送鵝毛」等精彩文增佳話，讓歷史在遊戲中重現，使玩家充份感受唐代騷人墨客的生活情調；甚至您如果不經意的點選遠山或溪水，或許還可以聽到主角吟誦出一首此情此景的詩文來，趣味橫生。看了這麼多的介紹，您是否也覺得這一套相當獨特的遊戲，和市面上的遊戲完全不同呢？



○柳暗花明又一村，將會有何奇遇呢？
○如詩般的秀麗山水





吟詩歌詠、飽讀詩書，遊戲中



騷人墨客，舞文弄墨

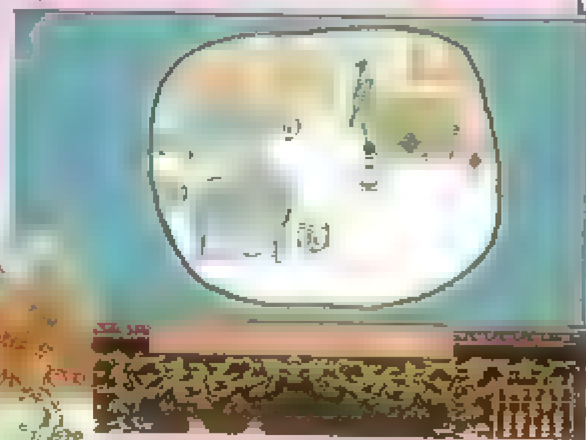
另外本遊戲還有一項很貼心、而具獨創的設計——「詩文賞析」單元，這一部份的設計，是提供玩家想對這 66 首詩文有更進一步的瞭解與欣賞的園地，讓您可以更知曉古典文學的奧妙，而這一部份的製作精細與嚴謹，甚至可以單獨成為一套電子書產品，不僅如此，還有超越市面上其他唐詩相關產品之勢，例如：一般電子書所設計的筆劃索引、作者簡介、詩文名稱、朗讀等功能皆包括在這個單元之內，另有佳句、地域、情感表現等別出新裁的功能設計。當然，唐詩的吟唱教學示範，更是裏面的重頭戲，當中蒐錄了台灣地區各地詩社常吟唱的曲譜，如歌仔調、鹿港調、宜蘭酒令調、黃梅調、福建流水調…等，玩家可以聽調吟唱一番。

最特別的是，「大唐詩錄」中每一首詩都有一幅水墨畫來表現其意境，讓中國文人最常詩的「詩中有畫、畫中有詩」，在遊戲中完全以多媒體的型態展現出來，像將進酒的豪邁、塞下曲的冷冽、泊秦淮的感歎等，都有其不同意境的表現，玩家如果喜歡的話，還可以捉下來當作 windows 的桌布使用，其品質比 win 95 下的那幾幅簡單畫法，還精彩豐富了許多。至於「詩文賞析」裏面的內容，當然是工作小組的研究成果囉。據說，他們最近又開始再研究宋詞、元曲之類的東西了，又不知道會變出什麼把戲來呢？

巧妙的企劃 為遊戲揭開序幕

看了這麼多對遊戲特性的介紹，咱們再來看看故事是怎麼展開的吧！「大唐詩錄」的故事起源是發生在冬夜裏的四更天，那應該是萬物寂寥的夜晚，可是皇宮裏的長生殿卻燈火通明，後宮的宮女、太監忙碌個不停，因為，明天就要舉行冊立太子的大典，這個舉國歡騰的大日子，終於來臨了，而整個皇宮也顯得格外的喜氣洋洋。

剛剛沐浴後的太子被抱進皇后宮中，這是一個剛出生滿百日的男嬰，生得人見人愛，尤其那塊傳世的晶瑩碧綠的神龍玉珮，掛在他的脖子上，更顯得粉嫩可愛；照顧他的宮女忍不住彎下身去親他…此時，忽然一陣狂風括起，夾著淒厲的尖嘯，將窗猛地吹開，房內燈火全滅，宮女的尖叫聲響起，繼而是孩子的哭聲劃破夜空，一陣驚愕，引起整個皇城的沸騰…



遊戲中的商店

浩瀚的江水景色

十七年後…

陽光燦爛，一高崗之上，一位少年來到溪邊，掏水洗手，這時陽光照在他胸前的玉珮上，發出七彩光芒，玉珮上的龍形圖案不斷閃爍，最後竟捲起一股五彩濃霧，將少年困在中心。

此時忽有一個聲音響起：「七月七日長生殿，夜半無人私語時」。這句話重複了兩遍，少年被這一切驚嚇住，「你…你是誰？」「七月七日長生殿，夜半無人私語時。長生殿，長生殿…」聲音漸漸遠去，濃霧也漸漸散去，然而少年的心中卻再也揮不去這團迷霧，他，決定去找「長生殿」以解開這個謎。而玩家正是扮演這個失蹤的太子，去尋找他的身世之謎，只是這回不再斬妖降魔，而是必須憑藉著自己的聰明才智，去領略每個對話人物所吟的詩文提示，才能夠過關斬將，尋找出解答真像。

根據「大唐詩錄」的企劃表示，本遊戲總共動用了六十六首唐詩，才將整個故事精心巧妙的串連起來，其中某些詩文，甚至超越了「唐詩三百首」蒐錄範圍，他說：有時候工作小組為了某一個情節的需要，「上窮碧落下黃泉」的去尋找那麼一句詩詞，而且還彼此唇槍舌劍爭論一番才定案下來。現在每個小組成員，桌上有三四本不同版本的唐詩是很正常的事，出口更成章，不明白的還以為他們是國文系畢業的高材生呢！

面對這樣一個新型態的冒險解謎遊戲，身為玩家的您，是否準備好想要好好舞文弄墨、吟詩作樂一番呢？



城市中繁榮的街景

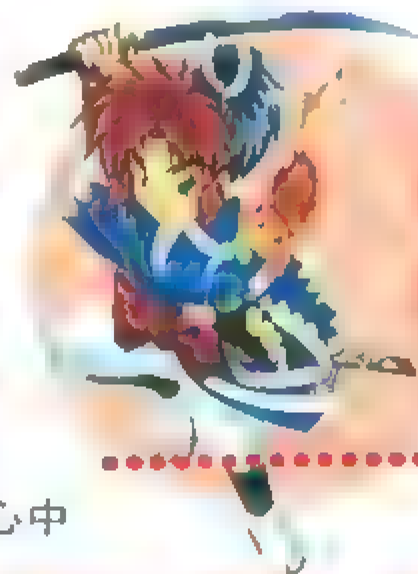
天昕傳

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
角色扮演	光碟版	DOS	機種：386以上 記憶體：4MB 顯示：SVGA 音效：S 操作：K
設計公司	發行公司	預定發行時間	
TGL	松崗	七月底	





故事發生在遠古的過去，曾有一支繁盛的龍人族，由於他們具有高度的智慧及強健的身體，使得他們在地上達到空前未有的強盛，在成爲地上的最高種族之後，不滿現狀的龍人們開始想要向天空發展，取代諸神的位置。這樣的想法讓創造牠們的神震怒了，於是神創造出一匹巨大無比的龍，將龍族們一齊打落地底深淵。時光流逝，可怕的神怒在人們心中早已淡去，留下的只是些許書中的傳說而已。但有一名野心家，爲了一統天下而無所不用其極，在諸方探查之下，在發覺傳說不只是傳說時，一連串的陰謀就此展開。主角是個四處流浪的少年，無端的被捲入這場紛爭之中，但年輕又充滿正義感的他，靠著天生的運氣和大夥的幫助下，雖然糊里糊塗的到處奔波，也總算將這個重任給完成。





特殊事件中的陷阱

遊戲中的設定部份與傳統的RPG相同，玩者在進行遊戲的同時，除了注意情報的蒐集外，還要注意各角色的等級以及裝備上的武器、防具、道具等工具。雖沒什麼創新之處，不過因設定上的完整，讓玩家們能很快的上手。遊戲本身在前大半屬於直線進行，而在主線之外，也有少許的支線任務及偶發事件，頗能讓玩家們一笑。較特殊的地方在於事件發生時的抉擇，通常RPG會GAME OVER時，通常是玩家一時大意被K死，但遊戲中又特別設了幾個陷阱，只要玩家在選擇時有些不顧義理常情時，也會GAME OVER，這種情形從一開始直至結局都會存在，聰明的玩家可別被騙了。另外，在各城鎮中也有一些小品遊戲，玩家們要是進行主線任務累了的時侯，也可以在花些小錢進行這些遊戲。





故事的目的雖然在拯救世界，遊戲中的對白充滿詼諧和幽默，時而再穿插些動人的事件，雖然故事模式有些落俗，但玩起來卻能讓玩家們投入，心情隨著劇情起伏，時而開懷時而感概，而TGL的美工、再加上SVGA 256色的表現、CD音源等，使得整體玩來仍有相當的水準。

The Story of Aress
亞理斯王物語

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略 RPG	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：VGA 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
GUST	松崗	七月下旬	



這個大陸的北方是由五個王國所共同管理，人民過著安寧平靜的生活，；但在十五年前，大陸的南方出現了以「龍騎士」爲名的邪惡勢力，跨越了南北交界的「黑暗山脈」向北國進攻，長久安逸的北國人民當然不是對手，因而一一被消滅，而亞理斯則幸運爲父親的老戰友所救，才有了王子復國的血淚故事。



→眾多的人物對話是一大特色

↑拿著聖劍的女神雕像

→兩名童年玩伴與你一同踏上征途

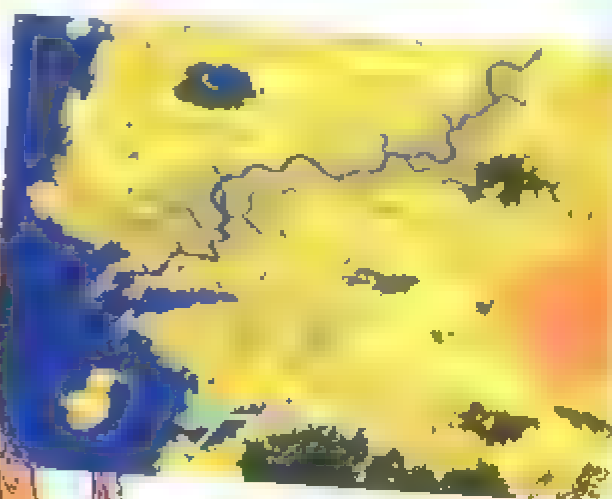
多達一百五十名的人物角色

而遊戲的內容將依人物而有不同的變化，稍有不慎，就可能因此失去重要的戰將，劇情的走向也將略有不同，因而構築多達數十萬字的對話資料，幫助你順利地與主人翁融合爲一。整個遊戲中有多達一百五十名的角色，每位都有不同的屬性及特色，玩者必須瞭解他們的資料，才能順利裝配適當的武器及道具，而且角色們還有不同的職業與能力，千奇百怪的變化使每個人的能力提升，因而使戰爭系統產生複雜的變化。

雖然本遊戲在日本推出已有不算短的一些時間，遊戲中的畫面在今天看來稍嫌粗略，但由名劇畫家「協精作」先生進行設定的人物、場景，都相當的華麗、精緻，相信這套他初次進行遊戲角色設計的作品，將帶給你不少新的感動的場景！



↓奇幻的畫中美女



↑地圖全景

浩大的戰鬥場面

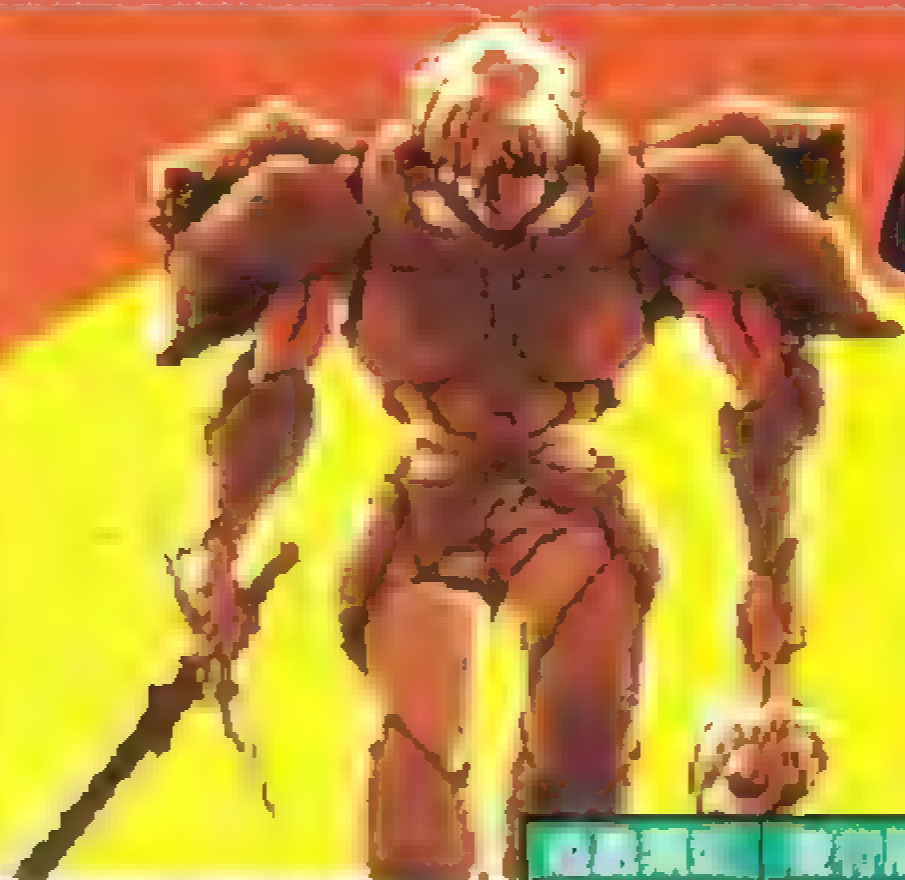
隨著故事的持續推演，玩者也將控制人數越來越多的軍團，爲光復祖國而努力！正因爲如此，一百人以上的超級戰爭場面時而可見，玩者們可以組合劍和魔法、槍及弓等各式各樣武器展開戰鬥、相互攻擊。在具臨場感的音響效果和場景中享受戰鬥樂趣。

戰爭方法千變萬化。以 300 種以上的武器及防護工具使戰爭的方法更具吸引力。甚至就連魔法也有 72 種，會使用魔法者更可以藉此來增加他的應戰能力。



↑大堆頭的戰鬥場面

聖戰錄 Ash.



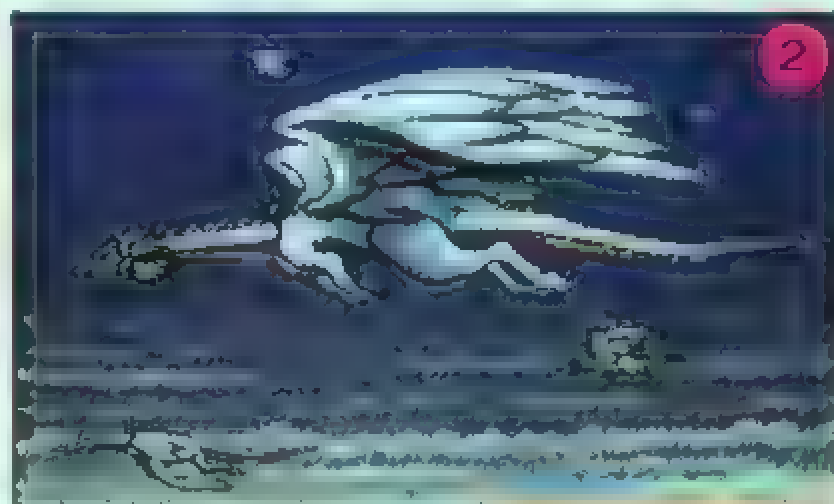
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
冒　險	磁片版	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：V/SV 音效：S 操作：K/M
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
姬　屋	歡樂盒	六月下旬	

在混亂的年代之中，大地之上充滿了不安與戰亂…這個世界上，分爲兩個國家—巴魯丁王國是以劍爲主的王國，它擁有大地上最強的紅、白騎士團。另一個國家叫卡古斯王國，是個以魔法爲主的國度，國家的最高領主是個大魔法師，擁有強大的法力，並且有個破壞神的傳說…只是國勢並不強盛；兩國交戰了十年之久，種族之間的不和，人民生活困苦，許多的人淪爲盜賊四處流竄，相對的也有人成爲士兵投入戰爭中，還有更多人只希望過著平凡安定的生活…。

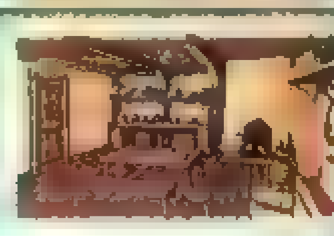
在這個世界中，玩家可以碰到各式各樣的人，有傭兵掮客、有尋寶者、有冒險者、江湖術士、甚至有小妖精、有神龍、有魔王…每一個不同的遭遇都將爲玩家的將來增添無窮的可能性，這年代可沒有好心有好報這回事，也沒有一定的善惡法則，這世界的眞理早已不存在，每個人都有自己所追求的眞理，對於初出茅廬的冒險者，您是否能在這片廣闊的大地上，完成自己的夢想，成爲傭兵完成統一大業，或是沒沒無名的過著庸庸碌碌的一生，所有的可能都將隨著您的每一個選擇而發生。

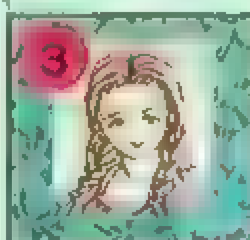
結局由你決定！

您是個冒險迷嗎？或是您厭倦了格鬥類型的遊戲，想尋找一個可以讓您感受不同類型風貌的遊戲，當您置身於劍與魔法的世界中，您將親身經歷一個完全不同於現實的世界。想尋寶嗎？找尋古代失落的寶藏，亦或成爲龍之騎士，馳騁於天際？還是成爲格鬥界中最厲害的殺手？或者是非常有錢的大富翁？或是您是個有理想有抱負的年輕人，想縱橫沙場、決勝千里，立一番功名，成就一番事業嗎？在這個遊戲裏，玩家扮演著一個初出茅廬的冒險者，你的每一個選擇都將影響故事發展，以及以後的結局。您在這混亂的大陸上展開人生的冒險旅程，遊戲中並不限定玩家一定要完成特定的任務，也沒有固定的結局，所有的發展只在於玩家對事件處理方式的不同，而產生不同的結果。道路是無限的延伸，未來是無盡的寬廣。心動了嗎？歡迎您一起加入這個廣闊的冒險世界中，讓您豐富的幻想奔馳在這繽紛的大陸上，追尋著自己想過的生活，開創自己的未來。

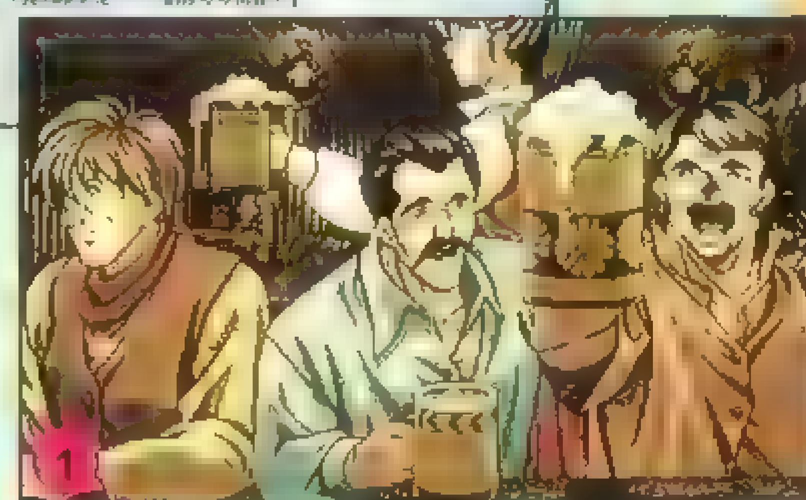












① 今天也是生意興隆！
② 與白龍的奇妙關係
③ 遊戲中的人物對話

本遊戲提供了 22 種結局，簡易的選單功能，精緻的圖形，豐富的故事內容，美妙的音樂以及引人入勝的情節。在這炎炎夏日，泡杯冰涼的飲料，坐在電腦前，打開電腦，一同進入這個幻想世界吧！

大決戰




遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作	未定	DOS	機種：486 以上 記憶體：4MB 顯示：V/SV 音效：A/S 操作：K
設計公司	發行公司	預定發行時間	
歡樂盒	歡樂盒	七月上旬	

充滿活力的人種綜合城市『紐約』、交通地獄的經濟大都會『東京』、浪漫與古老的香水之都『巴黎』、新生具有朝氣的年輕都市『漢城』、冬眠初醒的雄獅『北京』，將成為引導 22 世紀的文化代言人。高度的通訊網路，與如蜘蛛網般四通八達的高速交通網路，早已把地球形成一個巨大的地球村，到處充斥著各式各樣的情報與資訊，當然也有一些不為人知的事情在發生…

一年前的秋天，美國的官員『克利斯多夫』在散步中突然被綁架，緊接著英國的女皇也被綁架了。儘管世界各國媒體的關心、輿論的斥責，緊急的成立搜查科，建立全球的搜救網，但也只能猜測綁架犯為同一犯罪組織，在進行一件有規模、有計畫的重大綁票事件，卻無法找到有關的疑犯。

在沒有動機、沒有要求之下，搜查科完全沒有頭緒，隨著時間的流逝、謠言的擴大，搜查科已陷入一片膠著的迷霧中。不久後，訪美的韓國外務長，在機場被人綁架了。由於這件綁票案，引起了韓國國內及全球的恐慌。

不同的格鬥場景





無冕王－江赫

你輸了～

同時，新聞記者『江赫』對這件事非常感興趣，他也估計到整件事並不是單純的綁架案，而是一個非常巨大的組織所計畫的陰謀。有一天他出外採訪時，他的未婚妻『安多姬』收到傳眞，傳眞的內容是江赫的前任女友『周秋戀』的父親被綁架的消息。江赫非常吃驚，因為周秋戀的父親武藝非常高強，是誰能在不知不覺中把他綁架了？令他難以置信。在江赫追查的同時，他的未婚妻安多姬在停車場中，打開車門要進入車內時，車子突然發生了爆炸，江赫來不及搶救，安多姬當場身亡。

江赫查出了兇手是以前 89 年在美國洛杉磯舉行的世界武術大賽中，被江赫在爭奪冠軍時打敗的『佐佐木．小原』，江赫為了報仇，而參加今年的世界武術大賽，他能成功報仇找到原兇嗎？聽說這次參賽的人都是來自世界各地的佼佼者，他們的實力如何呢？

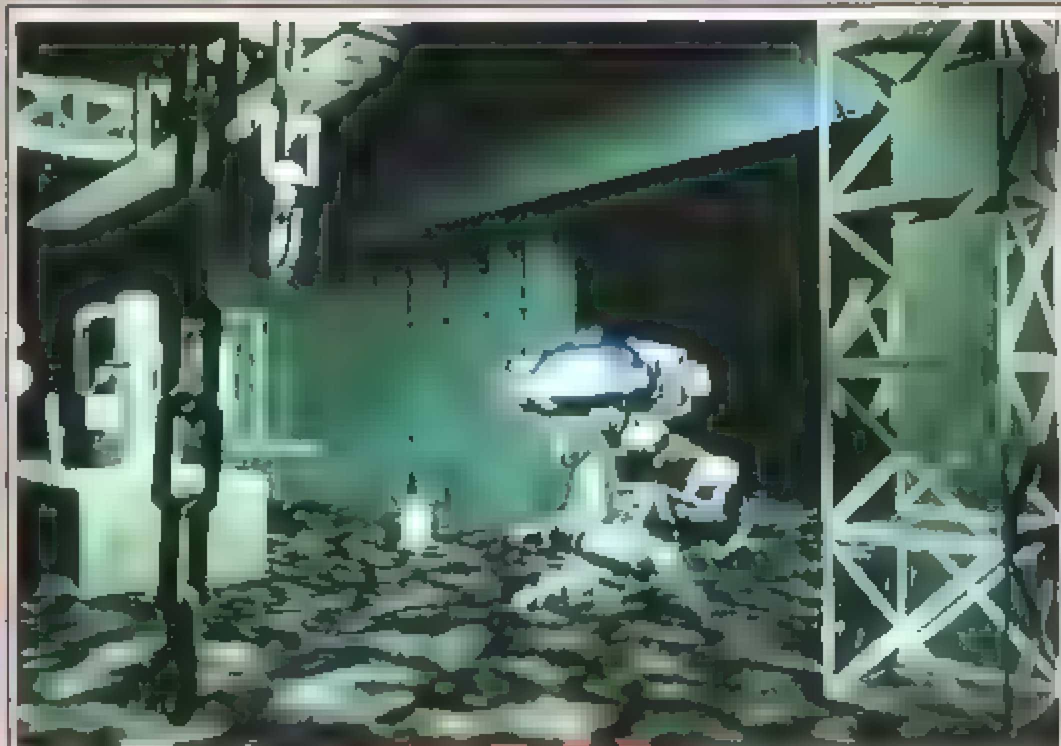
遊戲的背景如此的緊張，當然遊戲也非常緊張。這是一款即將發行的格鬥遊戲，八名武林高手讓玩家自由選擇，各懷絕技有待玩家細心摸索，所需配備也不高，如此簡單的配備就可以在電腦上享受無限制格鬥的樂趣哦!!

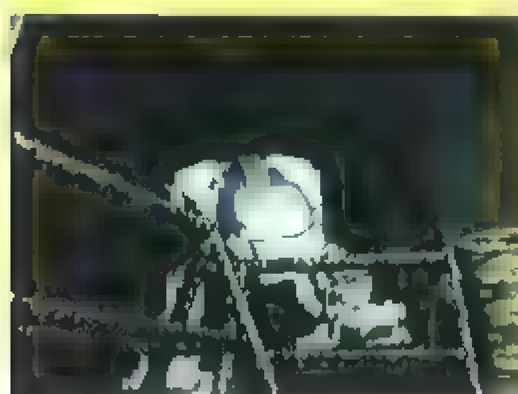



看我的絕招！

鐵甲神兵

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
射擊	未定	DOS	機種：486以上 記憶體：4MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：V/SV
歡樂盒	歡樂盒	七月上旬	音效：S 操作：K





●阿蘇達卡機械人●



二十世紀末經濟瓦解，各國紛紛結盟為共同經濟體系。共分三大經濟體系，美洲方面為美國共同經濟聯邦，歐洲方面為歐洲共同體，在亞洲則是亞洲聯盟。這三大體系為了爭奪日益減少的物資，開始產生摩擦，尤其歐體和亞盟形成武力爭鬥局面。本來美聯一直置身事外，直到總統康納．寇比斯，被歐體的辛格．芬德利刺殺，美聯宣布加入戰鬥，於是形成世界性的大戰，也就是所謂的「第三次世界大戰」。

鐵甲神兵【新世界的產生】

歐體無法抵擋亞盟與美聯的夾擊，在「第三次世界大戰」開始的十二年後，正式解體，解體之前發動了核子戰爭，企圖把亞盟與美聯同歸於盡，但還未把核武投向全世界，就被聯軍攻陷，但世界的大部分，因為攔截不及，而被核武摧毀。歐體瓦解後，美聯和亞盟為了剩下資源發生爭執，但他們也記取了「第三次世界大戰」的教訓，並未形成武力爭奪，而是結合為一個「安德拉」世界組織，目的是要公平分配殘餘的資源，同時也尋找新的，未受核子戰爭所汙染的新天地。

「安德拉」經歷數年的歲月，終於找到了一塊未受汙染的大地，於是計畫在這塊土地上，開發全新的城市。把大戰後所殘存的人們遷移到這裡，在這時，殘存的一些憎恨著亞盟與美聯的人，組成了反安德拉游擊隊，從事破壞與暗殺的行動，不停的吸收美聯與亞盟中的反對份子，漸漸反安德拉游擊隊越來越壯大。

為了鎮壓反對份子，完全摧毀反安德拉游擊隊的勢力，於是把研發完成的「阿蘇達卡」武裝戰鬥機械人正式投入這場戰役中，尋找出反安德拉游擊隊基地，加以摧毀。

這是一款模擬射擊遊戲，玩家扮演著一個武裝戰鬥機器人的操作者，由於資金有限，玩家必須要藉由完成任務來獲得資金，用這筆有限的資金來擴充機器人的裝備，以及彈藥、油料的補充，藉以完成任務。在有限的彈藥、油料、裝甲限制中，玩家必須步步為營，小心翼翼，如履薄冰的進行搜索，進而殲滅敵人，完成任務。所以基本上，玩家必需要盡其所能的節省油料與彈藥，可不能像普通的射擊遊戲一樣，盡情掃射，沒有油料、彈藥的玩家，就真的是沒有牙的老虎，只有任人宰割的份了。

這遊戲要求的配備並不高，只要有486DX以上，4MB的主記憶體，16MB的硬碟空間，就可以玩這一款，充滿了刺激的遊戲。歡迎各位進入這個槍林彈雨的世界。

遊戲中的戰鬥情形



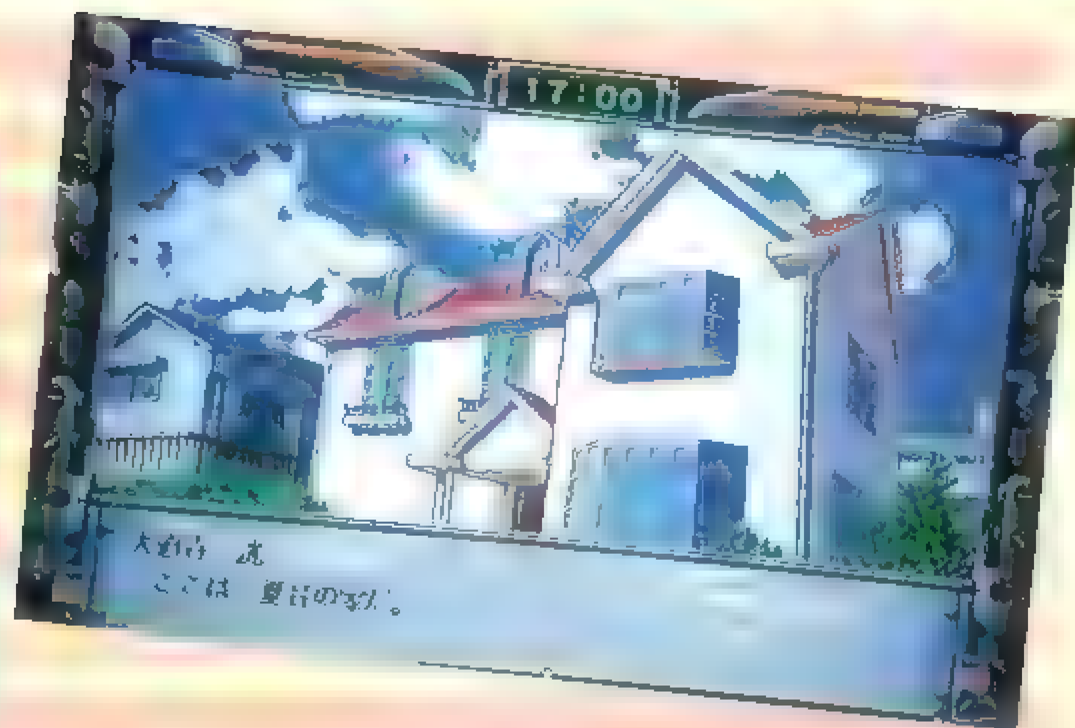






各具特色的武器

聖少女戰隊3



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略	光碟／磁片	DOS	機種：386以上 記憶體：未定 顯示：V 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
APPLE PIE	華義國際	十月	

提到「聖少女戰隊」，我想不用多說，就憑前兩代在玩家心目中建立起的超然地位，說她是 H-GAME 的始祖實在不爲過。相隔了差不多一年，「聖少女戰隊3」終於在衆玩家的嗷嗷期盼下光榮登場，APPLE PIE 這一次又有甚麼新鮮趣味呢？

說到 APPLE PIE，不得不佩服他們近來的連環攻勢，先後在台灣市場發行或即將發行的好幾套遊戲，像「禮物」就是非常叫好的作品。無可否認的，「聖少女戰隊」的成功，造就了 APPLE PIE 在業界的地位，所以當續集推出時，也同樣受到了很大的迴響。不過整體來說，二代和一代在玩法上沒有很大的不同，同樣是很典型的戰略 RPG 遊戲，看一段故事、然後來一場戰鬥、再看下一段故事。以這樣的模式來進行遊戲，在故事性方面就顯得相當重要了。那麼第三代是否仍沿用這樣的玩法呢？如果你偏愛這種不必動腦的遊戲方式，我想「聖少女戰隊3」已經不太適合你了。

「聖少女戰隊3」給筆者的第一個感覺是：她變了好多 !!! 雖然仍是那五位美艷動人的美少女，而主角也仍然是沼田　俊，遊戲的場景還是在鶯羽學園…那跟前兩代有甚麼不同呢？筆者就不再賣關子了，是遊戲執筆的美術人員換了，所以囉！遊戲中所有人物的造型都有許多的改變；沼田　俊的臉不再出現在遊戲中（至少筆者玩了一段日子都沒有看到他的尊容。）；這些都並不是遊戲改變後的重點，最最最最不同的地方是遊戲的玩法變了！你不再只是坐在電腦前面看故事，然後移動幾個人去戰鬥那麼簡單而已，遊戲已經從戰略 RPG 改成戰略冒險遊戲了。

這要怎麼說才能容易讓你明白呢？我想這樣吧！「聖少女戰隊3」的玩法有點像「同級生2」，那是因爲由玩家你所扮演的沼田　俊需要在許多場境中來來去去，這當然也會遇到一些你料想不到的事情，在一定的時間內如果把事情解決了才會跳到戰鬥的場境，也就是戰略的部份。

跟「同級生2」一樣的除了有時間的設計外（每移動往另一個地方，時間就會流逝），每個地點也都會有一幅漂亮的畫面，這個畫面還會隨著時間的流轉而有不同的變化，像是白天、黃昏和黑夜等。如果你在這些場景裡遇到些人物，一樣會有大半身的人物圖像出現，一流畫工的美術表現絕不輸給「同級生2」的喔！而「聖少女戰隊3」和「同級生2」最不同的地方是在地圖上移動時的方式，「同級生2」是以一個小娃娃在畫面上移動到你想去的地方，不方便的是地圖上沒有標明那棟建築物是什麼地點，而且這張地圖也算得上是遊戲的畫面上比較不好看的一個畫面了。至於「聖少女戰隊3」則只顯示一張地圖，上面有各種建築物，只要把滑鼠移到你想去的建築物上，螢幕上就會顯示出這裡是甚麼地方，只要你按一下滑鼠就能到達該處了，是不是簡便了許多。



戰鬥畫面，圖中的小視窗是放動畫用的

立體的戰鬥地圖

人物會在不同的場景出現

遊戲地圖全景

戰鬥的部份是戰略遊戲的精華所在，「聖少女戰隊2」在這方面的表現相當出色，不過每次選擇指令後都會重覆要求玩家確認，浪費玩家不少時間，然而這個惱人的問題在三代中已經解決了。不僅如此，三代的戰鬥一定會比二代來的更爲緊湊。而且三代在地型的變化上更爲複雜，將會給玩家更高的挑戰和體驗。

「聖少女戰隊3」還有一個全新的設計，由於篇幅所限，筆者在此只好先賣個關子，下一期千萬別忘了看啊！

海底英雄



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作冒險	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：V 音效：S/G/M/U 操作：M/J
國外設計公司	國內發行公司	預定發行時間	
Origin	軟體世界	未定	

α 16號監獄：星際監獄，監禁宇宙各星系最古怪離奇的罪犯。如果他們危及到社會，就得到這兒報到。此監獄的安全措施嚴密，爲他地所不及。逃獄率是完全等於零。但就在這個普通的夜晚，有人要打破這個記錄…如死神般降臨的她潛伏在黑暗之處，就要行動…



↑在深深的海底，敵人悄悄的向你偷襲

「海底英雄」這個遊戲是結合3D立體背景及肌肉男、豐胸女的動作遊戲，以地域關卡式的射擊、閃避等動作爲主，再輔以大量動畫連接這齣有點暴力、有點鬥智，還有一點風花雪月的逃獄驚險劇。整個遊戲是以類似好萊塢動作片擅長之快速手法一氣呵成式的連貫，用工作站製作的華麗海景、迷幻宇宙景觀及毫不吝惜的爆破場面，魅力十足的震憾玩者的視覺。它跳脫傳統射擊動作遊戲背景死板空洞的缺點，將玩者引入一個可穿梭、可攀昇、可下潛的遊戲空間，並以流暢的運行動作及諸多機械障礙，對玩者的反應度做最大極限的測試。

玩者在遊戲中是扮演一名宇宙間衆狂人的頭號公敵，專門捉拿那種好不容易捉來又被人救走的特大尾壞蛋，雖站在正義的一方，但卻老是不恥滿口仁義道德那一套，總是依自己的〝習慣〞辦事，就好像眼鏡蛇（Cobra）中的席維斯史特龍那樣，滿臉子酷、一肚子彆，只差沒咬根火柴…你的任務是小部份在浩瀚空中、大部份在深邃海中，有時在環境嚴苛的室外、有時在步步埋伏的室內，徒步持槍肉搏或駕駛著不同的科技交通工具及操縱不同的武器，捉回那個很厲害的宇宙魔頭。他會在不同的關卡派出會爆炸、會滿天亂飛，並不時射擊你的球狀物、地面炮及各式飛行艇，每一小關都有一個任務必須完成，如攔截深水炸彈、轟掉所有感應器或炸毀並佔領一個基地，你將以第一人稱視角進行遊戲，可以應用的交通工具包括大大小小的噴射汽艇、轟炸艇、潛艇及摩托車，武器以雷射及火炮爲主，如果沒有完成這個任務，就會被對方宰掉，損失一架汽艇，而這一大關，也就是這個區域就無法掃盪完畢，要再重來了。



↑迂迴的場景

遊戲畫面是以向前進的方式進行，敵人的大軍會迎面撲來，也會從後方飛來，你只能控制飛行器往左或往右，不能前進或後退，反正不管你的作戰計劃如何，只要你保持不在半途夭折，最後螢幕會帶領你到此關的重點所在，這種做法比較不自由，因爲過了這個村就沒這個店啦！不過還好的是在海中和敵人衝突的效果很過癮，會產生一大串透明的水泡及紅熱的火光，模擬海中世界又蠻逼真的，還有動作是真的很順，否則真的快氣死人了。

New World Computing 公司近以策略或角色扮演遊戲爲銷售主角，這款遊戲可說是其中的異數，除了將大銀幕的震撼效果帶入家中的小螢幕，還安排了一些耐人尋味的小謎題在遊戲中，但這些謎題是隨著破掉關卡後，由人物動畫自動去開解，你可以看到穿著黑衣的男主角和基地的美艷聯絡官交談著案情發展，也可看到主角在各地查案的情形，遊戲類型十分特殊。

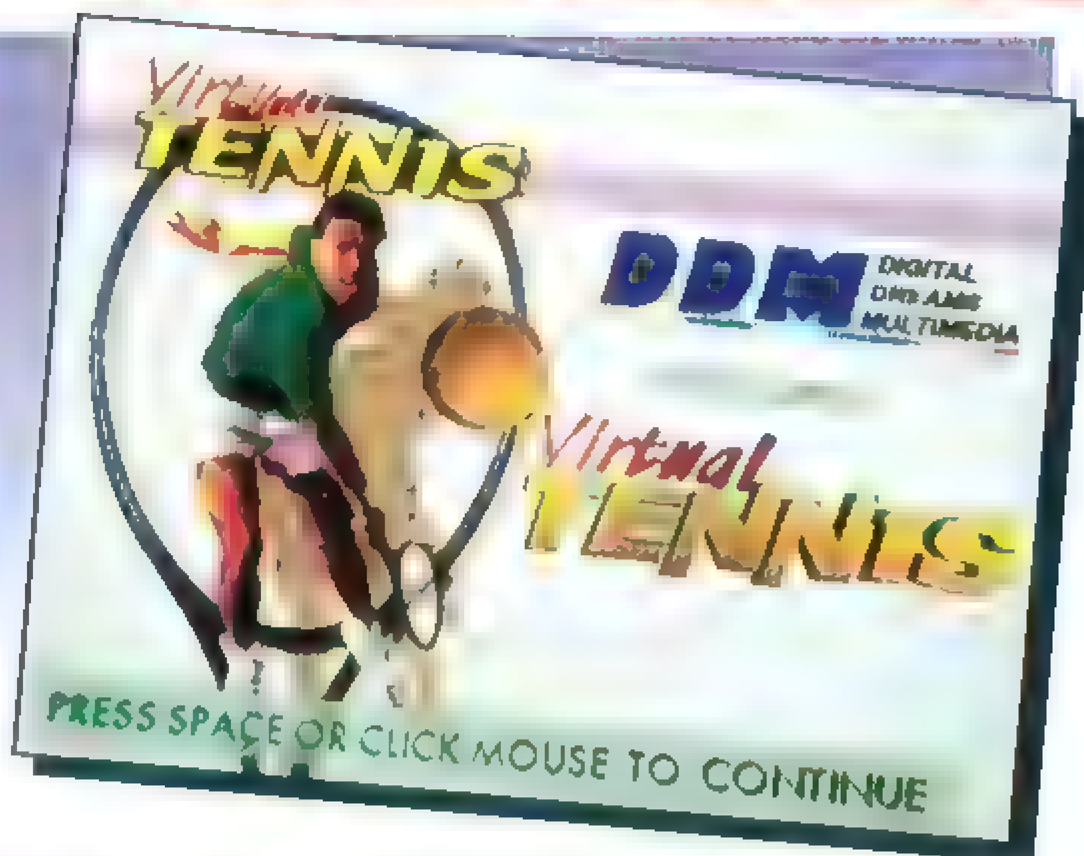
遊戲當然是以光碟版推出，其他配備都很一般，不分年齡、性別的玩家都可以很快進入情況，還算是頗爲耐玩的一套遊戲。原版遊戲手册是以漫畫式表現，美式畫風特意誇張人物的肌肉及表情，和遊戲中的人物造型一樣。文字部份只有任務簡報部份較多，其餘多爲對話，代理公司將考慮將其改爲中文版，以饗更多的玩家。不知你是否好奇那麼酷又給他有點帥的主角會不會在冒險途中有些什麼艷遇？玩玩遊戲，就可以知道了哦！



↑一個個敵人的據點必須攻破

VR網球 TENNIS 96

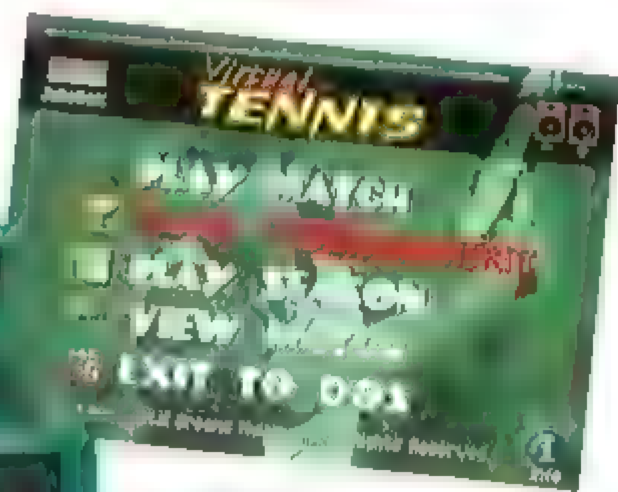
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
運　動	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：VGA 音效：A/S/G 操作：K/M/J
設計公司	發行公司	預定發行時間	
熊　貓	熊　貓	七月底	



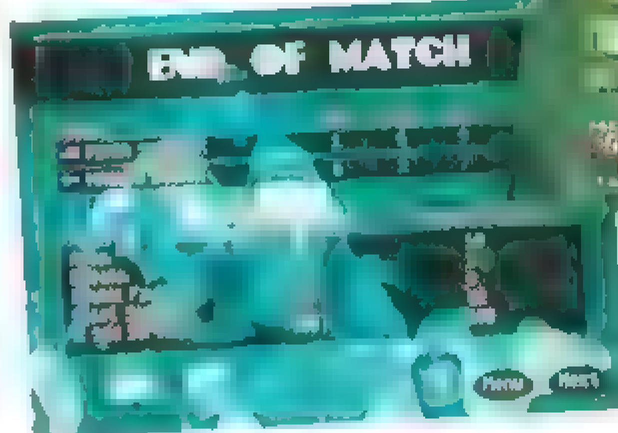
渴望自己能在溫布敦球場上以一記〝再見愛司〞將對手淘汰出局，接受全場觀衆的歡呼？夢想自己是奔馳球場的阿格西或山普拉斯？現在你可以夢想成眞了，PC 上第一個網球遊戲「VR 網球 96」即將上場讓你一償宿願。如名稱〝VR〞所示，這款遊戲利用的正是 3D 技術，畫面會隨著你所扮演角色的移動，而自動對焦呈現最佳的打擊視角，並可推遠拉進，畫面平穩且不會有暈眩感。

「VR 網球 96」以現今最重量級的網球四大公開賽爲架構，分別是〝澳洲公開賽〞、前陣子才完賽的〝法國公開賽〞，現今如火如荼的〝英國溫布敦賽〞以及〝美國公開賽〞。你可以選擇巡迴挑戰這四大公開賽，或選擇其中一個公開賽，或者只做單場的熱身比賽，也可選擇單打或雙打賽，3 盤或 5 盤比賽。爲求獨樂樂不如衆樂樂的哲學，這款遊戲還可透過數據機、網路與串列埠連接方式和朋友對打一番，最多可達四人同時上場。如人數不足，也可以由電腦代打。

在球員方面，你可以從 16 個國家，64 位選手中挑選出合意的角色，不同的選手有不同的屬性，還可以爲你的選手做衣服顏色的搭配，甚至膚色也可改變。在場地方面，有四種屬性相異的地板，分別爲紅土地、草地、硬地與水泥地，球速與彈力皆會因場地的不同而有所不同，就如同眞實的場地一樣，如在草地上，球路不確定性較大；在水泥地上，球速較快。



可選擇比賽中的場景



戰果分析

高超的技術

或許你會覺得打網球是不是需要很多技術？操作會不會很麻煩？但在這裡你祇需要適當的將四個方向鍵和攻擊鍵相配合，電腦就會依據你的打擊時點、角度、方向與力量做出不同的擊球動作，如抽球、削球、正反手拍攻擊、高吊球、…等等，也可上網攻擊、側撲救球。另外遊戲中還有一個球路路徑開關的體貼設計，對不熟悉遊戲的玩者可以將路徑開關打開，地面就會出現一條隨球產生的路徑，方便你在擊球前找到適當的位置與打擊時機。

値的一提的是在每場比賽之前，你還會聽到選手代表國家令人肅然起勁的國歌演奏，觀衆的熱情掌聲與報分員酷斃的聲音。每場比賽結束，電腦還會自動統計你這場比賽的表現，有〝愛司球〞、〝破發球〞的球數與〝第一發進球率〞、〝第二發進球率〞。喜愛網球運動人士，千萬別錯過這可讓你在球場上一展雄風的機會。



人物設定頁

比賽實況

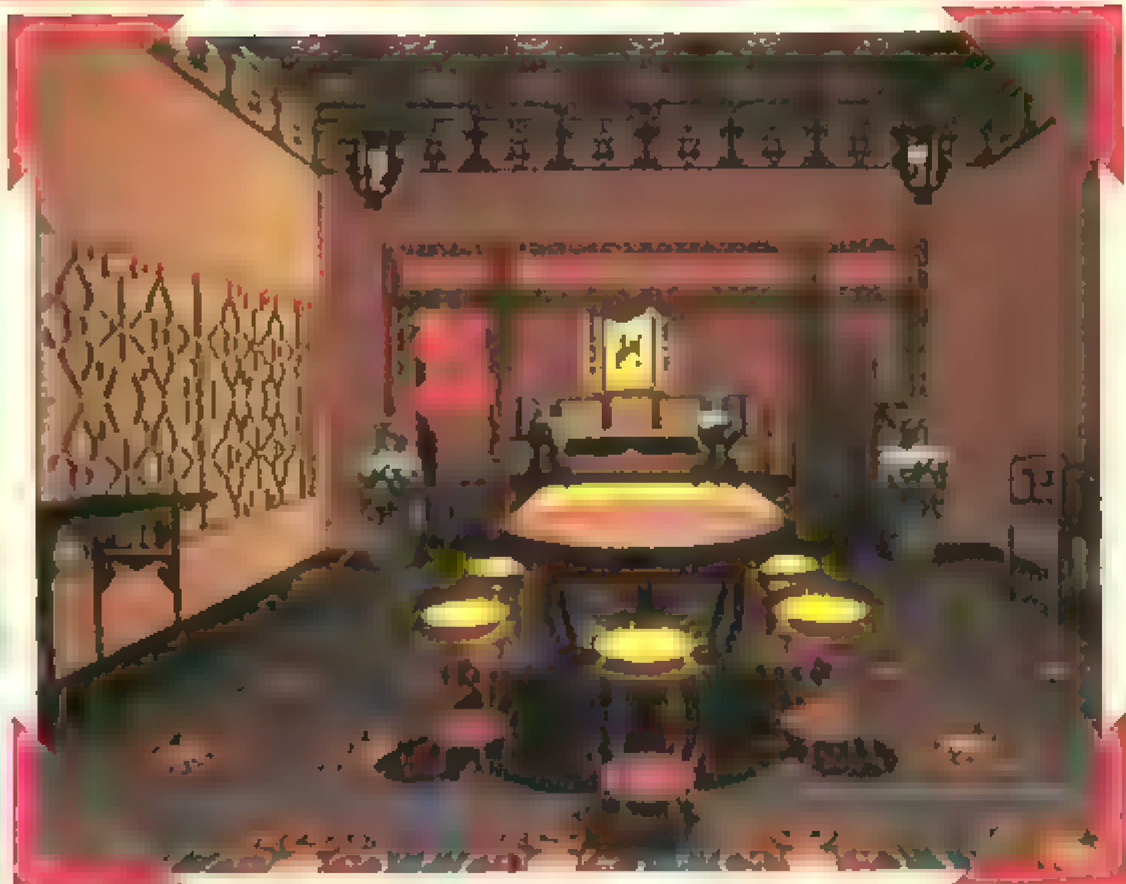




可向 15 國挑戰

紫禁城

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒 險	光碟版	WIN95	機種：486 以上 記憶體：8MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：SV 音效：S
岡 業	岡 業	九月上旬	操作：M

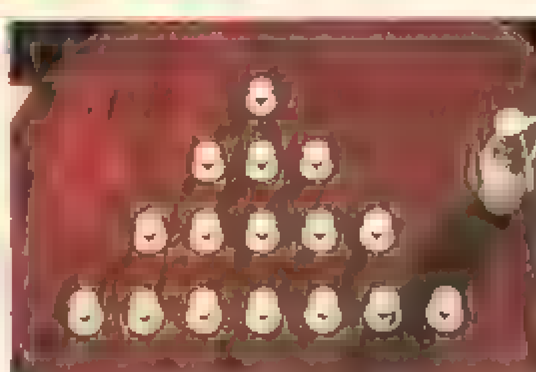


本產品是在 WIN 95 平台下開發完成的遊戲，以 3D 第一人稱視角進行冒險解謎遊戲，而每個關卡的設計，更結合各種數理邏輯觀念、及許多傳統的中國遊戲，挑戰玩家的智慧。

真假虛實、別番風味



中國[illegible]遊戲，你玩過嗎？



搶茶遊戲，是古代幫會的把戲之一

本遊戲的故事架構是半虛擬半史實，而且是採用一種「後設小說」的寫法，在明朝初期，史書記載了許多不可理解的現象，例如蕈狀雲的出現、不明飛行物…等，同時也出現了一部另後世難以理解的預言詩－燒餅歌，裏面的預言，現今驗證起來，對於過去的歷史發展均應證。

然而，真正的預言如果出現在我們的面前，如果預言的內容又是在五十年、一百年之後發生的事，我們真的能夠領悟得到嗎？而領悟了之後又能夠如何呢？是該去違逆天意呢？或是順其自然呢？這真是一個難解的答案啊！「紫禁城」的故事就是要探討這樣的一個問題，於是我們將故事背景就設在明朝開國之初，緣於有一天朱元璋夢見日月相撞，毀壞了大天，醒來之後，深感不安，於是邀請國師劉伯溫前來解夢。

劉伯溫能推會算，當然知道這裏面暗藏的玄機，但是基於天機不可洩漏，且深諳明哲保身的道理，他不肯直接向朱元璋明說，只請朱元璋隔天一大早到祭天壇去，他將為朱元璋祭起「奇門遁甲」大法，讓朱元璋的元神出竅，自己進到夢中，去尋找夢所代表的涵意；遊戲就這麼展開了，玩家這一回則扮演明朝開國帝王－朱元璋，而遊戲中的游標將會轉變成劉伯溫，適時的為玩家提供遊戲的指引，至於這個夢到底透露什麼玄機呢？咱們在此先賣個關子，讓玩家你親自來解夢，瞧瞧其中暗藏的玄機，看你是否可與天對抗。燒餅歌的由來，也將在遊戲中，從這個夢慢慢推展開來，而玩家能否立即領悟得到呢？就得視各人天份而定了！



遊戲的儲存介面設計，純然中國風味

完美的互動表現



為明朝開國[illegible]的戰死英魂，前來向朱元璋邀功

另外本產品的技術面在於「真人影像與 3D 虛擬場景」的結合，因此在「紫禁城」遊戲中的各場景，均考核真實紫禁城的佈置與場景，想將最真實、最完美的場景呈獻給玩家，所以囉！在遊戲中無論是雄偉的大門，亦或是精緻的書畫、瓷器、唐木傢俱，均一一以 3D 技術構置而成，其精細程度彷彿立體電影所拍攝的景觀一般，甚至玩家在玩完整個遊戲之後，也已神遊飽覽了整個中國最神秘的紫禁城。

一個遊戲就像一本小說一樣，可以很純然的娛樂，更可以去探究一些歷史或哲學的問題，表現的手法則有很多種，「紫禁城」在這方面表現得很強烈，對國內遊戲開發業者而言，從平台的使用，到內涵的思考，或多或少都是一種創新的嘗試，這款遊戲預計在今年九月與玩家見面，是一款另類值得玩家期待的遊戲。

遊戲衛星台

自5月16～6月15日止

龍騰三國

又一款以三國時代史實爲背景的遊戲，結合了：戰略、策略、角色扮演等遊戲的特質，讓遊戲更具多元化，也更充實遊戲的內容；在三國這個動盪不安的時代，您想要稱霸一方，可不是件容易的事，您必需四處走訪尋找賢材良將，增加您的智囊群及擴充您的將領。而花樣繁多的策略，更是您疆場殺敵不可或缺的利器，而內政、外交、人事、軍事等項事，您可自行操刀處理，若嫌煩雜也可委任您的心腹，幫您統籌規劃。



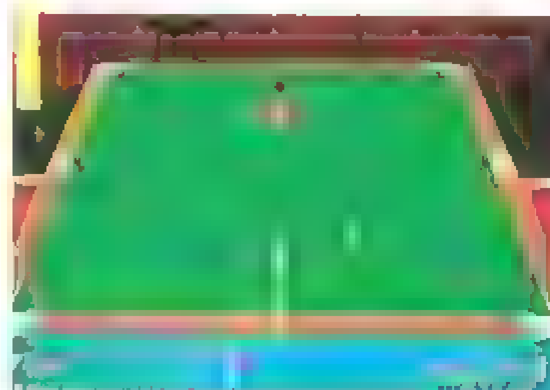
軟體世界

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/M
- 顯　示：SV
- 類　型：策略+角色扮演
- 發　行：光碟版
- 售　價：720元

超擬眞撞球—司諾克篇

Virtual Snooker

不同的撞球玩法—司諾克，相信對許多引頸期盼撞球遊戲的玩家是一個新的挑戰，現在您可以不用在炎炎的夏日中，和許多人擠在小小的「彈子房」中了，邊吹冷氣端坐在電腦螢幕前，即可在彷如實景的撞球檯上大顯身手了！遊戲中還收錄了英國選手 Steve Davis，在冠軍賽中打出滿分的精彩實況，讓遊戲更具收藏價值，不僅如此，遊戲還設計了教學功能，讓菜鳥也可輕鬆上手。



松崗

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：運動
- 發　行：光碟版
- 售　價：1100元

瘋狂大賽車

MANIC KARTS

是一款休閒風味濃厚的賽車遊戲，雖然缺乏了追求極速與風馳騁的快感，但路旁的明媚風光卻讓人佇足而流連忘返，不過您可別爲了貪看風景而忘了正事—賽車，這樣可是跑不出好成績的喔！各式各樣的跑道，有柏油路、碎石子路、沙灘等等，相信可以滿足不同喜好的玩家，而路旁的景色也隨著地點不同而有不同的設計，您還可以在遊戲中瞧見許多舉世著名的建築物喔！



第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：運動
- 發　行：光碟版
- 售　價：900元

英雄

SUPREME WARRIOR

是一款高速格鬥遊戲，以第一人稱的角度與敵人交手，它將使您沉浸在最眞實的視覺、聽覺效果中，感受到它最眞實的臨場感和第一流格鬥表現，玩家可藉由眞人交戰技術方式再加上拳打腳踢與接受過專家訓練的對手戰鬥，有 20 種以上的格鬥技術，可供玩家選擇，不僅磨練您的技術，更考驗臨場反應，操作方式非常簡單，打勝十二個分佈在世界各地的敵人之後，就可以取得最後的勝利。



松崗

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：動　作
- 發　行：光碟版
- 售　價：990元

三國志—風雲再起

由三國志一爲基底，再重新開發撰寫的風雲再起，不僅承繼了一代的優良傳統，又加入許多新的指令設計，豐富了整個遊戲。精緻的神龍追珠動畫，爲遊戲揭開了浩憾動盪的序幕，而遊戲中指令的下達與配合事件發生時的串場動畫，豐富了整個劇情。人物的肖像採用 3D 技術繪製，讓每個劇中的角色都獨具特色，戰場的地形也是運用 3D 圖素的技巧，將場景營造的有聲有色，整體的配色技巧相當獨到。



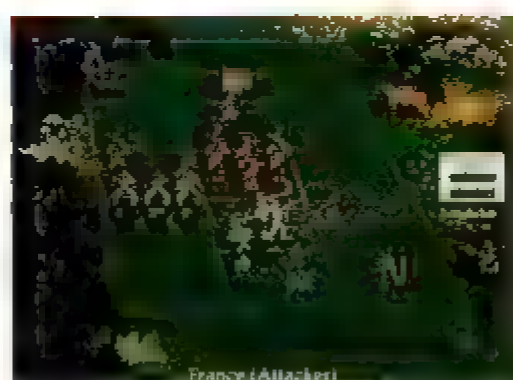
第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：與WINDOWS相容之音效卡
- 顯　示：V
- 類　型：歷史模擬
- 發　行：光碟版
- 售　價：980元

新世界爭霸戰

Conquest of the New World

您想要建立一個國力厚實、民生富庶、永遠屹立不搖的國家嗎？在遊戲中，玩家將扮演一個帶領著一群探險家的領導者，遠渡重洋，到歐洲大陸上尋找心中的夢土，建立屬於自己的殖民地。玩家可以選擇單獨進行遊戲或是邀集三五好友一起上陣撕殺，透過 3D 立體製作的手法，將殖民地的景物完整呈現在您的眼前，並同時一償探險、建設、戰勝的快感！



松崗
- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：動　作
- 發　行：光碟版
- 售　價：990元

夢見坡

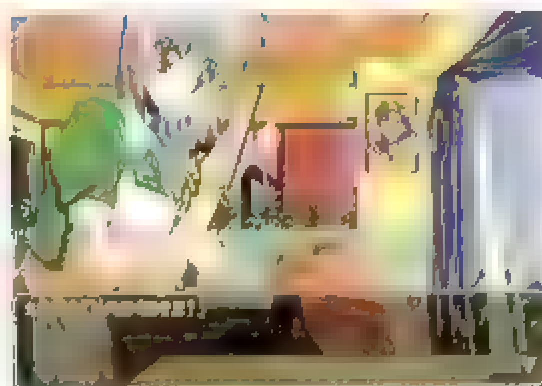
在一個沒沒無聞的小鎮上，有一條長長的陡坡，那一帶的人都稱它為「夢見坡」，在它的最上端圍繞著一種詭異的氣氛，在那裏住著極為富有的名門世家－「紫泉院家」的家族，其成員和鎮民之間少有來往，在人們心中是團無法捉摸的迷霧，而紫泉院中三朵美麗的姐妹花，就是玩家所扮演的男主角想要也必須去探險的對象，在順利進入紫泉院的同時，卻不小心陷入了精心佈置的陷阱中。



天堂鳥
- 記憶體：590KB
- 音　效：S/G
- 顯　示：V
- 類　型：冒　險
- 發　行：光碟版
- 售　價：660元

IF 愛之物語

想要了解同性戀之間的關係嗎？或是想試試自己搭訕的手腕？在這款 H-AVG 的遊戲中，一共有三個不同的故事，由三種劇情迥異的事件，及三位不同角色所構成，所創造出驚異又浪漫的世界，現正展開雙臂迎接玩家，可以為玩家帶來不同的樂趣，讓您在炎熱的午後，來上一個「清涼」遊戲，以渡過這一個炎炎夏日，各位玩家是否已經準備好接受挑戰了呢？



天堂鳥
- 記憶體：600KB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：冒險
- 發　行：光碟版
- 售　價：540元

異星突擊

Galaxy commando

危機不斷地出現，就從寇蒂斯號進入要塞的那一刻開始，奇怪的事件、恐怖的陷阱，等著您來探索，最可怕的是異形的每一次蛻變，能力便隨之成長，要到何時才能停止呢？在這款遊戲中，玩家可依自己的作戰風格挑選喜愛的隊員，組成一支菁英隊伍，與敵人進行戰鬥，有時也必須具備抽絲剝繭的耐心來解決複雜的謎題，突破重重的關卡，達到最終的目的。

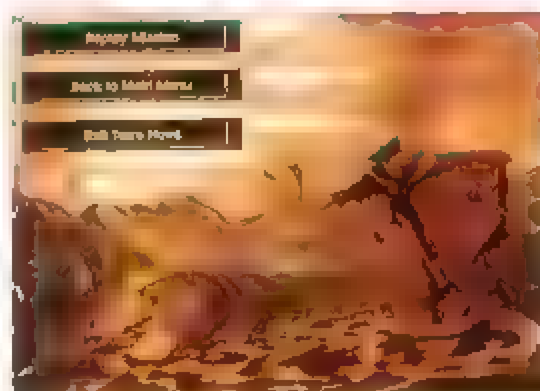


旭光
- 記憶體：8MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：SV
- 類　型：冒險
- 發　行：光碟版
- 售　價：700元

超新星戰記

Terra Nova

森塔利星系有麻煩了，太空海盜四處橫行，各星球的部族以及相互之間的運補船艦都無法正常運作，於是各自從自己的軍隊中挑選出最優秀的戰士組成一支超強戰隊。玩家的任務就是領導這支部隊，在各星球上與海盜周旋，遊戲採第一人稱視角，模擬真實世界中的景物，逼真的音效更是讓人嘆為觀止，任務豐富多變，是個與眾不同的遊戲，雖然上手不易，但卻是一個深度與娛樂性皆備的好遊戲！



松崗
- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：射　擊
- 發　行：光碟版
- 售　價：840元

毀滅公爵

3D DUKE NUKEM

由3D場景所營造的立體環境，讓您可以盡情暢遊在三度空間中，而擬真的各式場景，高解析的精緻模式，讓遊戲更具變化性，不論是外太空站、月球等等所刻畫出栩栩如生的場景，上天入地讓您與異形的戰鬥更顯逼真，各種攻擊力強大的武器，絕對令您咋舌，全方位的移動方式，讓行進全無死角，您也可以完全發揮強大的火力，若您覺得與電腦惡鬥不夠刺激，還可藉由數據機來挑戰人腦喔！



憶弘國際
- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：動作
- 發　行：光碟版
- 售　價：840元

七英雄物語Ⅱ

您曾被七英雄物語Ⅰ的劇情深深吸引嗎？這次姬屋重新整張旗鼓推出了這套七英雄物語Ⅱ，不僅將劇情粹煉的讓人更為動容，也跳脫出原先H-GAME 的包袱。藉由精緻的繪風，呈現出卡通般的景物，與活靈活現的劇中人物，將遊戲的內容詮釋的淋漓盡致。在遊戲中有一群龐大的敵軍正對您虎視眈眈，您想要在遊戲中順利過關，就像上演一場PC GAME上的不可能的任務。

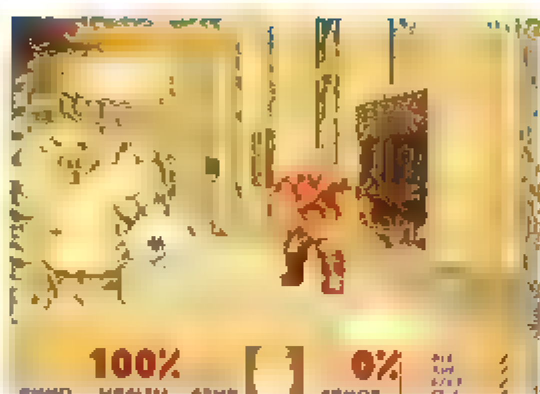


天堂鳥

- 記憶體：600KB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：策略
- 發　行：光碟版
- 售　價：760元

DOOM Ⅱ之瘋狂戰士

永無止盡的夢魘再度復活，您再一次沒有選擇的餘地，只有接受它，向它挑戰！在 PC GAME的歷史上，最膾炙人口的 3D 即時戰鬥遊戲，數量龐大的遊戲關卡，各種風格不同的戰場，帶您體驗不同的感受，提供玩家自行串連遊戲關卡的功能，或者化身為可愛的卡通戰士、強悍的女戰士，或是帥哥戰士進入各種不同的奇異世界，向可愛或殘暴的敵人挑戰，達成最終的使命！

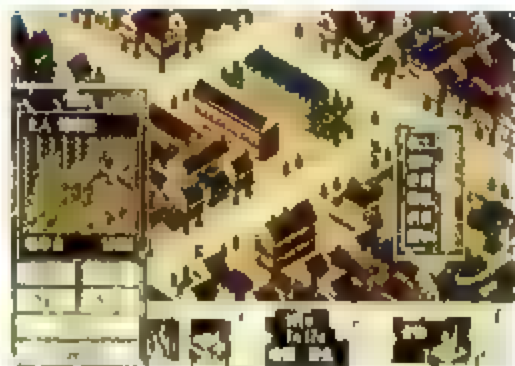


松崗

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：動　作
- 發　行：光碟版
- 售　價：780元

俠客遊

開放式的系統設計，讓玩家有盡情發揮的空間，而多種的屬性設計，將遊戲中的角色刻畫的相當生動，也為遊戲的進行預設了許多變化。多線發展的劇情，使遊戲充滿許多變數，也不會拘泥於一個單調的形式之中，產生更多的樂趣。華麗的遊戲舞台、遼闊的冒險領域、撲朔迷離的迷宮設計，讓這趟 RPG 之旅充滿了挑戰性，而加強思考模式的戰鬥系統，讓戰鬥更為激烈，也引爆出所有的力量與智慧。



第三波

- 記憶體：604KB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：角色扮演
- 發　行：光碟版
- 售　價：720元

英雄聖戰

一場獸、魔、人的創世紀爭霸，即將在提非雷特平原展開，玩家們的爭戰生活也隨之開啓了！這是一套戰史型態的RSLG，遊戲採用 320×200 的解析度，配合大量的過場動畫，與精心的配色，將戰鬥場景營造的得十分華麗，可愛的施法畫面與卡通式的人物，及輕鬆有趣的對白，讓遊戲充滿生動活潑的氣氛，而特殊劇情的安排，讓遊戲更具變化性，多重捲軸的應用，使戰鬥畫面更顯順暢。



精訊

- 記憶體：2MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：戰略
- 發　行：光碟版
- 售　價：690元

諜海爭霸

SPYCRAFT

將緊張刺激的間諜生活搬上了電腦螢幕，以全程語音及真人實景的演出，將遊戲架構的有如電影一般，遊戲還特別請來前CIA與 KGB 的大頭目為遊戲做監製，遊戲中的場景如：CIA的總部，也打造的與真實的相彷，各種先進的高科技儀器，不僅使遊戲噱頭十足，也讓玩家有機會可以親身體驗間諜的生活，一試先進科技的應用，而且在遊戲中還可以藉由 PDA 這台儀器，與世界上的網路相連喔！



松崗

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：策略
- 發　行：光碟版
- 售　價：1100元

魔獸爭霸Ⅱ—戰役片

WAR CRAFT Ⅱ

-EXPANSION SET

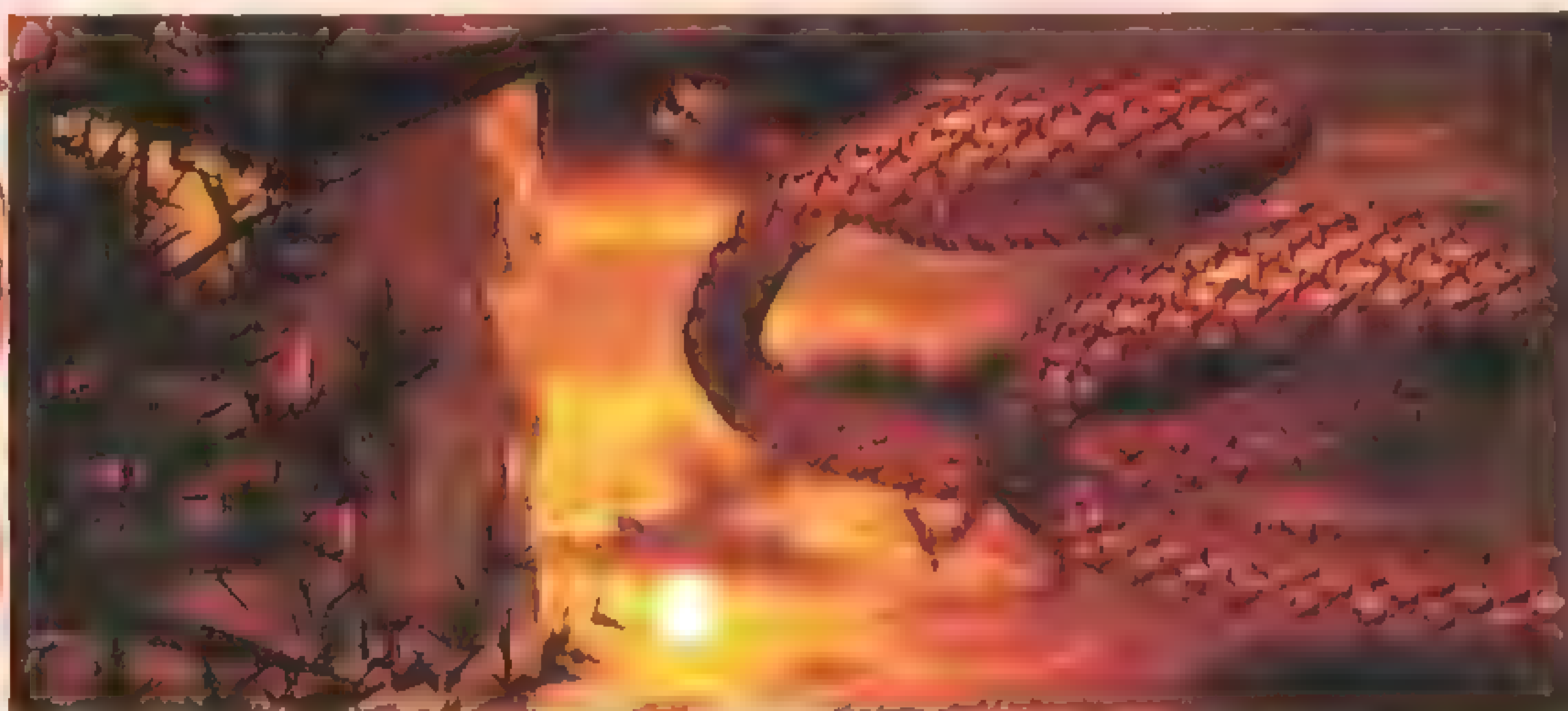
為魔獸爭霸Ⅱ的資料片，延續了主遊戲的故事主體。這一回為了諸位驍勇善戰的戰士們又準備了一次饗宴，人類與半獸人的戰爭發生在黑暗的甬道之後，陌生的奇幻大陸上，並擁有兩段全新的故事支線、二十四個新場景的劇情戰役、針對多人玩者也設計了五十個新地圖，另外還有全新的 3D 動畫，從未謀面的傳奇人物也將登場與各位玩家們見面喔！是一個您不可錯過的遊戲。



松崗

- 記憶體：8MB
- 音　效：S/G
- 顯　示：SV
- 類　型：策　略
- 發　行：光碟版
- 售　價：650元

三國風雲



經過了長時間的等待，以三國時期為背景的即時戰略遊戲－「三國風雲」目前正在緊鑼密鼓的製作中。到底又有了什麼新的發展？現在讓我們來看看增加了什麼新的特色。

多樣化的兵種設計





⇧⇨以3D模型製作的片頭動畫

⇩各式兵種的外觀

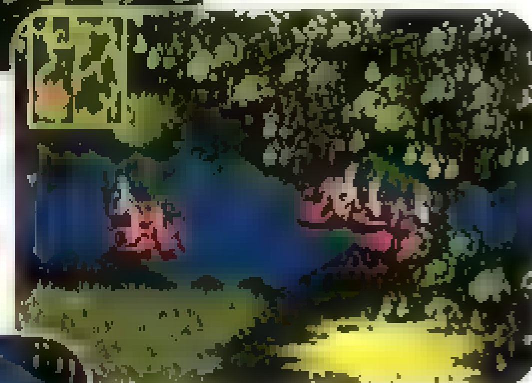


在陸戰方面，加強了工兵方面的設計，現在已經可以看到工兵從地上挖掘石塊，然後扛著石塊到處找人投擲落石的可愛模樣，也可以看到玩家駕駛著攻城車靠近城牆附近，架上攻城木梯，然後命令部隊攀爬攻城等等特殊且寫實的畫面。在海軍方面的艦艇已經有三種，分別是攻擊船、運兵船與重砲船；攻擊船移動速度最快，攻擊時使用弓箭攻擊；重砲船移動速度中等，攻擊時使用投石，而運兵船無任何攻擊能力，但可以承載六名步兵或騎兵等兵種，登陸敵境。當然它的移動速度是非常緩慢的。當遭遇到岸上的敵軍或敵艦攻擊時，除了護航艦隊的協助防禦之外，要趕緊駛離戰場，才是全身而退的不二法門。否則我們會看到我們的船在萬箭齊發下緩緩沈沒…



⇧運兵船在友艦掩護下強行登陸

⇩⇨強大的海軍艦隊



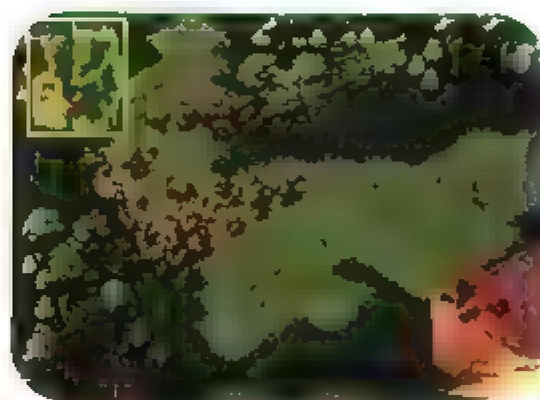


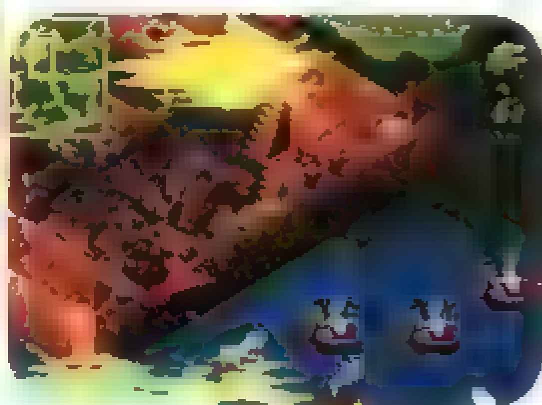
當然，玩家們最注意的就是陸戰方面的兵種了。在陸戰方面，遊戲中步兵的設計，就包含了一般士兵、弓箭兵、軍師、騎兵、車輛與前面所提的工兵。其中弓箭兵可以發出三種強度不一的弓箭攻擊，除一般的弓箭之外，還有攻擊力更加強大的連弩，縱火用的火弓等。而目前軍師除了可以落雷攻擊之外，還正在增列諸如「呼風喚雨」與「稻草兵」等等的特殊功能。騎兵方面在廣闊的原野上移動雖然很快，攻擊力也大，但是在一些攻城方面的作戰

作者／阮育龍

上卻毫無用武之地。其他諸如車輛方面，目前已經有投石車、攻城車、糧草車三種。投石車可以投石攻擊，力量較強；攻城車是唯一可以攻擊城門的武器，也可以擔任載運部隊的任務。至於糧草車，當然是載運糧草的裝備了，只不過武裝單薄的它，常常是戰場上各方爭奪的主要目標。

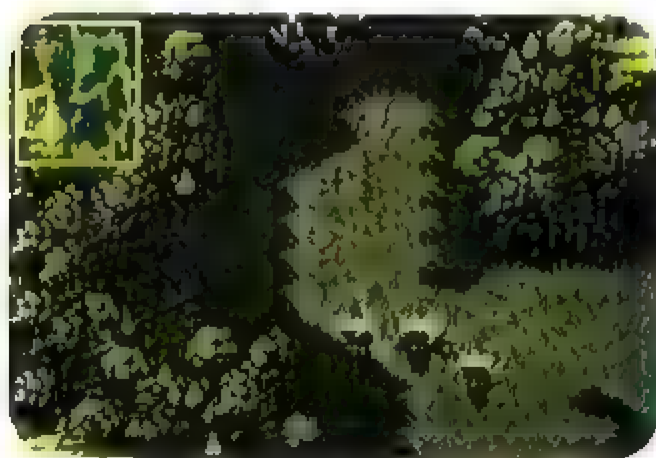
 變化多端的戰場地形





海陸聯合攻城作戰

其他方面的設計也漸漸看出雛型。我們在地形設計方面充分運用了高達十一層的地形高度，使得關於山溝、河川、丘陵、盆地、懸崖等等的地形，能更加吸引玩家針對其獨特的特殊性採取不同的戰術考量。我們希望能做到每個戰場皆有其特色，當玩家擔任攻方或守方不同的陣營時，能產生不同類型的挑戰。例如在面臨一些特殊地形時，能夠做到過河架橋的能力。當然佈哨、抄小徑、正面衝突與埋伏、偷襲等等動作就可以一一出爐了。

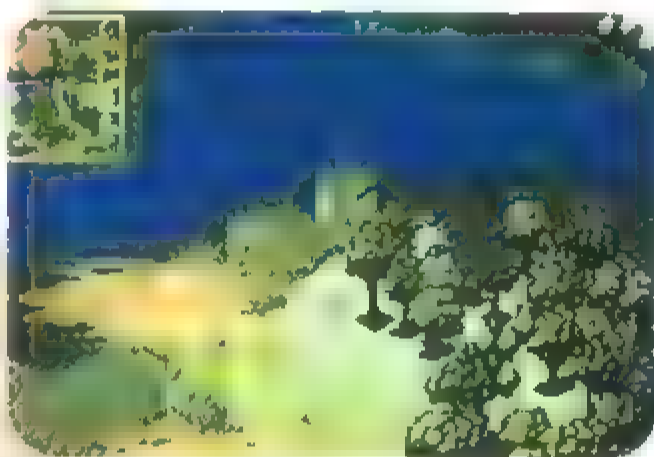


小規模的平原會戰



遭到火攻的城池

遊戲中為了某些特定的戰場，設計了一些特殊的地形或物品，例如前面所提到的「稻草兵」，就是為了當玩家選擇扮演劉備，進攻黃巾賊的張寶於鐵門峽一役時，所需要而設計的，張寶會使妖術，一直造出很多的稻草人在玩家進攻的路上，只要玩家的部隊一碰到稻草人，稻草人馬上化成一陣煙霧，然後變成一個黃巾賊的士兵。所以只要張寶不死，無窮無盡的稻草兵就會一直阻止玩家攻入鐵門峽，那到底該怎麼辦呢？嘿嘿！就等玩家自己來發現吧！



冬季時的地形變化

另一個為了特定戰場而設計的，是會冒出毒氣的沼氣孔，這種特殊的地形在玩家進攻南蠻孟獲的地盤時會碰到，只要部隊一走到沼氣孔上，就會中毒而大量損失生命值，而增加了玩家進攻南蠻時的困難。

 即時戰鬥的武將單挑

還有一項可以告訴大家的，在遊戲中除了作戰之外，還可以選擇「武將單挑」。這個部份並不是象徵性的數值增減而已，而是讓玩家親手操作武將做各個方向的移動、前進攻擊與撤退等等動作。我們可以看到畫面中的武將前後追逐、或進或退的模樣，也可以看到同僚在側搖旗吶喊加油的熱鬧景象。當然，打勝的一方免不了自吹自擂一番，眼看情況不利時，也可以往自己的陣營逃跑，無論是在單挑時被一刀斬於馬下，或是被敵將生擒，其影響就像三國演義中所形容的，您的士兵可能會因為您的單挑失利而兵敗如山！所以沒有三兩三的勇將，可不要隨隨便便地找人單挑哦！



在雙方軍隊助陣下的武將單挑

據聞遊戲目前已完成大部份戰場的規畫與設計，現在正在陸續測試每一關的難度與開發電腦的人工智慧當中，因為一套好的即時戰鬥遊戲，如果沒有變幻莫測、難纏狡猾的人工智慧，是很難敵得過歷經身經百戰，而且懂得累積經驗的玩家的。遊戲目前暫定於八月份上市，對於現有的效果也正逐漸加強中。相信在推出的時候，能夠獲得大家的鼓勵與肯定。

模擬師父

—遊俠風雲錄—

漢堂公司耗時三年製作的武俠養成遊戲—『模擬師父』，終於在這個炎夏接近完成了。對於這個暌違已久的作品，編輯部仍然在此為各位再作一次介紹，希望這個清爽的人物養成遊戲，能夠陪伴各位度過這個炎暑。

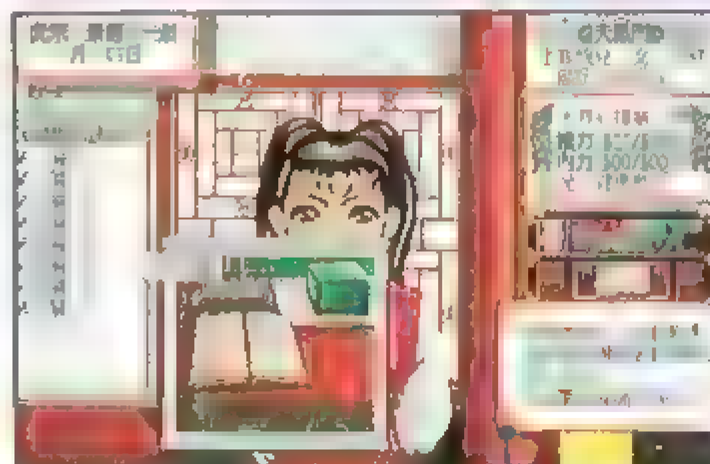
武林恩怨何時了

『模擬師父』的故事背景發生在北宋真宗年間，其時天下太平，一切本都風平浪靜，那知西域出了個名叫呼延完赤的奇才，他得到武學秘笈『絕天九書』，憑著一己才智毅力，居然給他練到第八層的最高境界。擁有絕世武功之後，呼延完赤野心大盛，便在西夏招兵買馬，創立『君天教』。幾年間君天教東征西討，併吞西夏境內各大小門派，到最後儼然已成為西域第一大教派。

呼延完赤至此仍不覺滿足，竟圖染指中原武林，於是派出大批手下潛入中原，伺行擾亂暗殺、攻擊弱小門派。各派遭此緣由不明的襲擊，整個中原武林人心惶惶。少林住持無性緊急召集各派掌門會商，恰在此時武林盟主左雲雲遊歸來，他當機立斷，主動追剿各地君天教主力。在君天教衆死傷慘重之下，呼延完赤不得已只得向左雲下了戰書，由雙方頭領在雁門關外決戰，若他敗陣君天教便退回西域。是日兩派人馬群集雁門關外，兩人激戰多時，最後終以左雲年輕力盛而獲勝。左雲則意外的在呼延完赤身上發現絕天九書，便順手留了下來。

那知得到絕天九書的消息不慎走漏後，各派垂涎這本奇書已久，於是謀奪絕天九書之事頻傳，左雲遂採納他人建言，公開宣佈十年後將召開比武大會，屆時各派十八歲以下的弟子皆可參戰，最後勝利者便可獲得絕天九書。此言一出，各派爭端便息，各自開始培養新一代的弟子。而玩者所扮演的，便是其中三個門派--飛龍門、天鳳門和華山派的門人，為了贏得這本武林奇書，開始教養徒弟的十年生涯…

明師出高徒











遊戲的主畫面

人物屬性狀態畫面

安排每一週的課表

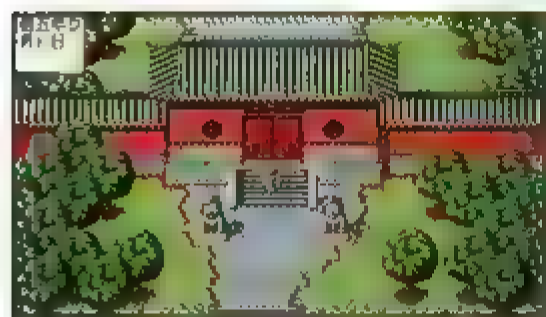
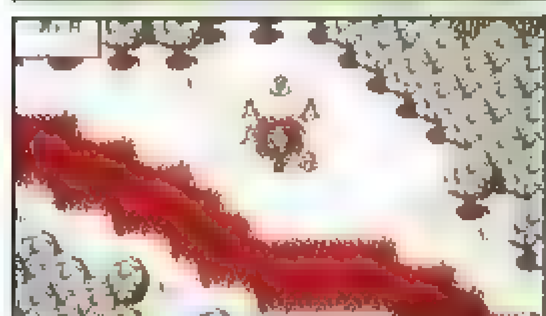
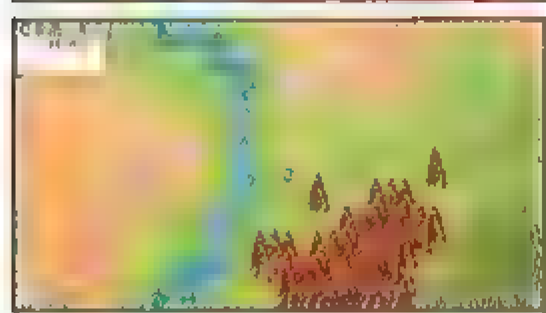
同門相互切磋武藝

在練功房內練功的情形

基本上『模擬師父』是個人物養成遊戲，正如故事中所提到的，玩者扮演師父的角色，必須在十年的期間將徒弟教養成一個文武兼備的年輕人。『模擬師父』中提供了七十餘

作者：QUESTER

RPG模式的遊歷外出


種各式文武教養課程讓玩者來教育徒弟，這些課程可以分別提昇徒弟的各項能力；這些能力大致上可分爲文武兩方面，武的方面當然是影響到徒弟在戰鬥時的表現了，而文的方面則有著各式各樣不同的用途，例如領悟可以加快徒弟學習武功的能力，教養可以提昇特定人物對徒弟的好感…等，玩者可以逐日安排、存取課程表。而除了單純的課程和各項能力的消長外，也有各式管教指令讓玩者對徒弟施以正確的管教。適當的處理可以解決徒弟頑劣、情緒低落或是生氣等種種情況，不然的話，小則學習效果降低，大則捲款逃家。不過切忌不當管教喔！弄不好的話可能會被…

而在徒弟年紀夠大之後，也可以讓徒弟出外遊歷，藉以提昇徒弟的名聲和評價。在這個具有完整RPG 架構的出外遊歷模式中，除了有五湖四海可逛、有山賊可打外，也安排了許多有如武俠故事的事件等著徒弟去發掘，徒弟不但可藉著參與這些事件來結識諸多武林前輩、獲得各種好處以及以各種抉擇來決定自己的個性外，更可在最後發現一樁和自己有重要關係的武林秘辛…這一切就有待玩者自己來發掘了。此外，製作小組在人物的關係上特別用心，遊戲中所有有頭有臉的人物都有和徒弟的關係值，這些值會隨著他們和徒弟相遇，或徒弟處理與他們相關的事件上的態度而改變；當然了，這些人物也不只是偶爾串串場而已，玩者將會發現某些貫穿全場的重要角色不但會在許多事件中反覆出現，並會影響玩者在特定事件中的劇情進行方式，讓這些角色更爲鮮活。

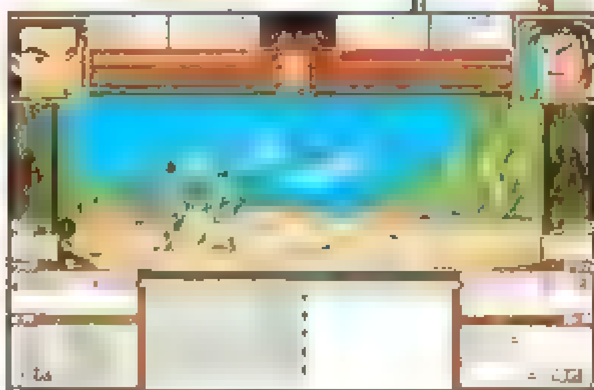
玩者的徒弟雖然只是個武林後輩，但不平凡的他將可在遊戲中遇到武林盟主、少林掌門、丐幫幫主等大有來頭的角色，甚至捲入正邪兩派的紛爭和某些不爲人知的秘密；或許玩者會覺得出外遊歷比養成模式更加有趣，然而武林風波險惡，若玩者不在本門中好好訓練徒弟的武功，徒弟可是會在某些硬仗中吃大虧的。

即時性的戰鬥系統

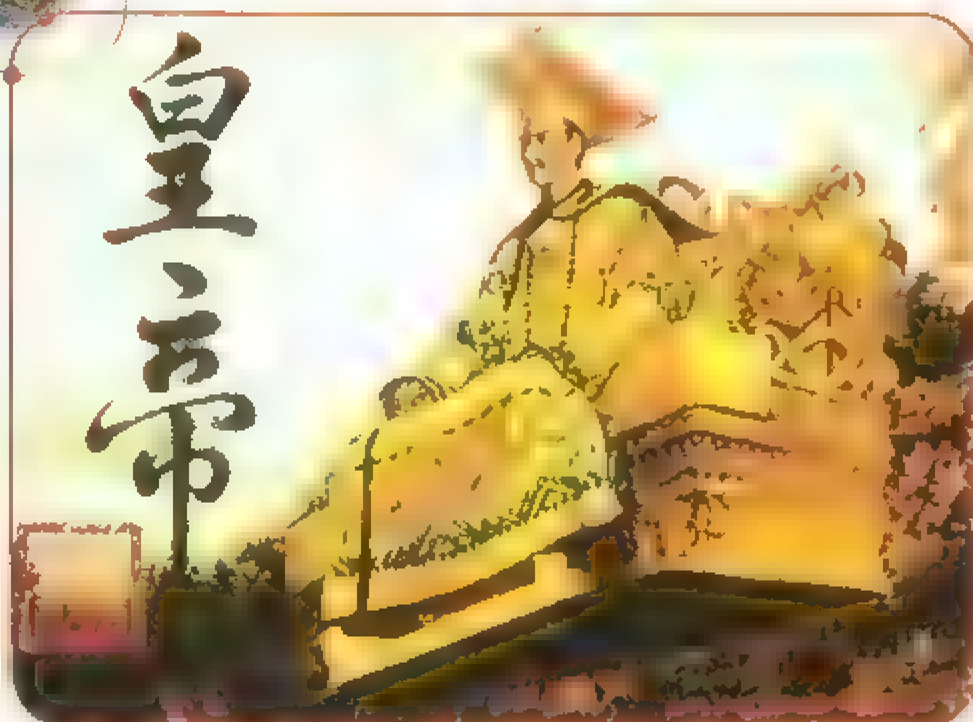
說到武學，每個門派都有各自的基本武技和本門武功課程，武技共分拳擊、腿擊、空中和防禦四大類，在基本武技之上還有內功修習課程，內功有所進境之後，每個門派都有至少兩套本門武功和兩套額外武技可供修習，每套武功包含五到十二招不等。修練這些武功當然不是好看而已，在徒弟遇到敵人或最後的比武大會中，玩者得在即時戰鬥系統中充分運用這些招式來克敵致勝。這戰鬥系統是『模擬師父』製作上最複雜也最花時間的部份，在攻擊動作、攻擊範圍、移動、命中測試上完全仿照格鬥遊戲的方式來表現，玩者可在特定的時機以選單選擇後續行動，例如防禦、出招及使用的內力層數等等，只要玩者能在內功上有所成就，各項威力強大的絕招將可讓玩者輕鬆的克敵致勝，精彩的交戰更是一般戰鬥方式所難能項背的。



即時性的戰鬥模式



最後，『模擬師父』還提供了多種不同結局，玩者和徒弟的感情、徒弟的學識武功高低、和他在江湖上的經歷及個性影響，都會影響到結局的內容。您心愛的徒弟將是一代大俠？抑或魔教教主？還是庸碌一生，鬱鬱而終？這就看您的智慧和手段了。怎樣，您躍躍欲試了嗎？歡迎您加入『模擬師父』的行列！



上期曾就「皇帝」遊戲做了一篇精彩的介紹，相信很多玩者都還意猶未盡，難得有這樣一款能符合玩者需求的遊戲，其實在我們心中，除了 H-GAME 之外，還有很多是我們想要的，像當皇帝就是大家都曾做過的白日夢。其實不止是我們想當皇帝，國外也在注意這款當中國皇帝的遊戲，而且這款遊戲已確定要移植到次世代主機 SEGA SATURN ，準備進攻日本市場，而電腦版什麼時候上市，想必是各位所期待的，筆者在此先爲大家再做一些深入的報導，聊慰大家的等待之苦。


以舞台劇的方式來敘述故事


設計詳細的眾官表，專心的學習，就會有好的表現喔！


當皇帝在統治國家前，先要了解自己的能力有多少，無能的皇帝怎會有好的功績呢？強化自己較弱的地方，經常吸收新的事物，是自我修練的第一課。在皇帝的屬性方面，和一般養成遊戲的培育相似，但一般養成遊戲不外藉著將數值養大，然後成爲某某成功者，遊戲目的也就達成了。但這款遊戲中培養皇帝屬性的目的並不是最終的，由於遊戲主要仍以皇帝治國爲主，這些屬性的好壞將是你統治天下時，休契相關的參考。比如說「智慧」會影響你在推動地方經濟的成效，「武術」可加速你對軍隊的訓練值，「魅力」高在你舉行制舉考試時會吸引人才應試（會出現像劉伯溫、郭子儀、包拯…等名臣），「才藝」會讓你發揮建設頭腦，指揮興建如萬里長城、大運河、圓明園…等偉大建設。

擁有高人一等的屬性就能成爲無所不能的皇帝，那你可就太小看這個遊戲了，記得玩 RPG 遊戲的「體力」嗎？這裏的體力有一個突破性的地方，一般我們會將遊戲的進行方式分爲回合制或即時制，但這裏卻將皇帝的體力當成是能源，有多少體力就做多少事，而睡覺是可以恢復體力的，這樣看來只要拼命的做事、睡覺就好了，但是請注意，當你在睡夢中，你的「壽命」會一點一滴的減去，待到年華逝去所有的春秋霸業也隨之向東流。（沒關係，依古時皇帝的夢想，遊戲也有煉丹。）

皇帝的親人除了後宮令人垂涎的美女群外，其餘是較少被提及的，但這遊戲卻細到有些你想像不到的地方都做了表現，你可想到自古有多少皇帝以孝道著稱的，你會忙中抽空去探望皇太后嗎？你可想過常跑後宮施雨露會生下多少小孩嗎？或許你會打破金氏世界記錄！

當你了解皇帝的自家後，你會開始關心你的百姓生活，首先必需多開墾一些經濟地，依土地的特性可開發成農田、牧原、運輸和礦區，給百姓適量的經濟地，他們會努力的工作，並在收穫時繳納賦稅，中國人都是很勤儉的，有剩餘的錢都會存起來，過陣子你會發現百姓將房子翻修了，生活水準提高了。此外還有更積極的作法，興建各種建築物吧！舉凡寺廟、衙門、市集、穀倉…等，可以讓百姓的安定値、治安值…等民生指數都提升，雖然建設要經費、要民伕，但有什麼比讓百姓安居樂業更可貴的呢？登上觀景臺，看到你的子民聚集在城外，虔誠的跪地膜拜，感謝這位偉大的天子所作的一切，除此你的子民還會出資整修宣政殿，當你在金碧輝煌的宣政殿問政時，才眞有萬人之上的榮耀感。

人的野心是永無止境的，你不會因此而滿足，在平時就應不斷儲備軍力，有幾點相關要事：(1)爲了讓新兵在召募時不要和老兵有太懸殊的戰鬥差別

作者：陳秋惠

，應在各地廣建校場(2)人是有惰性的，讓武力高的將軍持續訓練士兵(3)購買防禦性的道具，從頭盔、皮甲到皮盾



編成
調整部隊的
發動戰爭囉！

，視國庫情況撥些作為國防用。和三國志的遊戲比起來，這裏的戰爭簡單多了，軍種分為步兵、槍兵和騎兵三種，是剪刀石頭布的關係，由於戰場小，要謹慎安排每一部隊的行動。在你一邊展開侵略活動時，一邊應和其它國家有友好的外交活動，以免引起公憤造成國際大規模的聯合防禦行為。如果你不想像成吉思汗一味憑著蠻力打天下，可以仿效唐太宗讓諸國自願屈服於中國，只消簽下一張保護條約，對方就是你的藩屬國，每年會進貢大批金錢，偶而還能得到進貢美女或者稀世藥材呢！

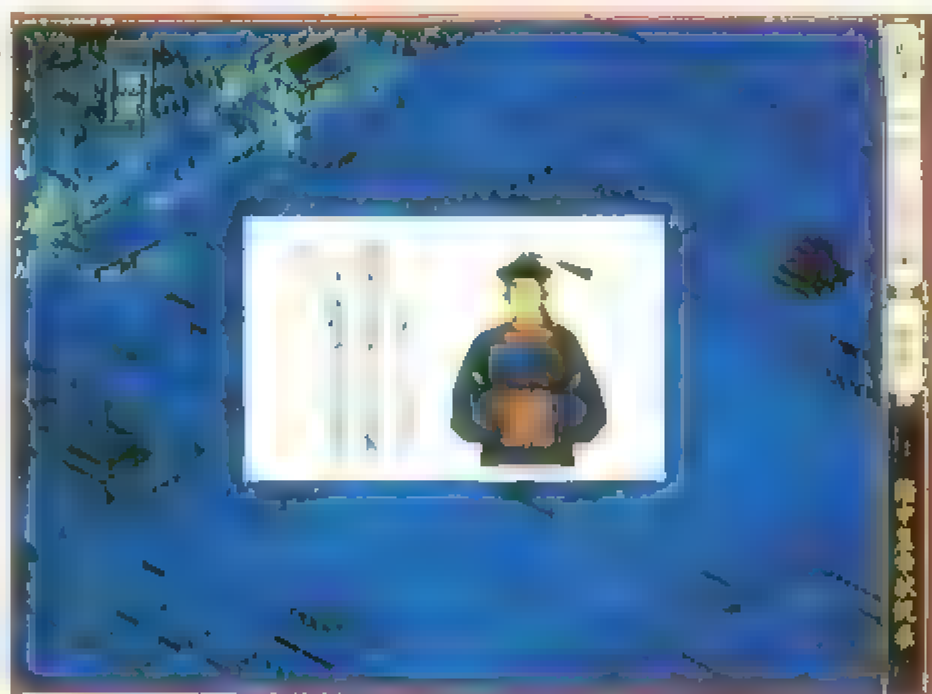


除了運籌帷幄還可指揮戰場喔！

如果覺得老待在京裏有點乏味，你可以安排狩獵，要注意在秋冬季節獵物是比較少的，狩獵是一個小型的射擊遊戲，只要將滑鼠對準快速出沒的動物按下左鍵即可，獵到動物能增加最大體力值喲！或許你想對世人耀顯你的尊貴，來個浩蕩出巡，奢華的遊山玩水去！或是扮成尋常老百姓微服出巡，你會聽到街頭巷尾民眾對皇帝的看法，運氣好還會有豔遇發生耶！

你的統治生涯並不完全順人心意，當風不調雨不順時，水災、旱災、嚴寒、饑荒…在各地發生，地方民生指數不平衡會出現內亂、暴動…，要防範覬覦皇帝寶座的叛賊、刺客會侵入京城…有五十多種的意外事件，考驗你的應變處理能力。

每個人面臨遊戲結束的情況都不相同，可能是駕崩、可能是被篡位、可能淪為異國統治的末代皇帝，有沒有好一點的結果呢？有是有，不過困難度非常高，自認是高手的玩家可以向〝天王皇帝〞或〝天可汗皇帝〞的寶座挑戰。



小太監很了解皇帝的口味

遊戲的操控全程以滑鼠進行，在皇宮鳥瞰圖和宣政殿上都看不到指令，原來指令就在圖上，當滑鼠滑到大臣身上，會出現這位大臣的職稱，想和大臣進一步的談話，才會出現該臣負責的指令，這種表現方式很獨特，而且在你下指令時，大臣的互動性很好，會請示你要如何做，即使不看說明書都能輕鬆上手。另外遊戲中的宰相是你的好秘書，而形影相隨的小太監，逗趣誇張的表情令人莞爾一笑。

「皇帝」的美術製作可以說是相當用心，在畫面上力求跳脫一般遊戲的格局，建築物表現中國工匠的巧手精藝，整個皇宮更是中國建築的極緻作品，而人物的衣著更讓人覺得中國服飾的華麗多變。而多位聽過「皇帝」配樂的人，均認為作曲者的音樂造詣相當有水準，才能創造出符合這款遊戲的音樂，十足的中國樂風，彷彿把玩者帶進時光隧道，回到百年前的歷史。

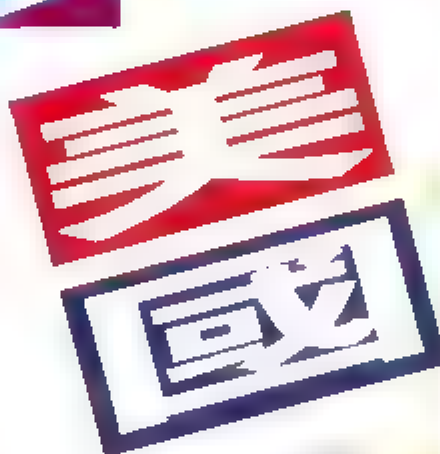
這款遊戲目前已進入測試階段，我們知道策略遊戲最重要的就是數值的合理性，希望測試人員除了程式的bug外也能注意到這點，將最好的遊戲呈現給大家。

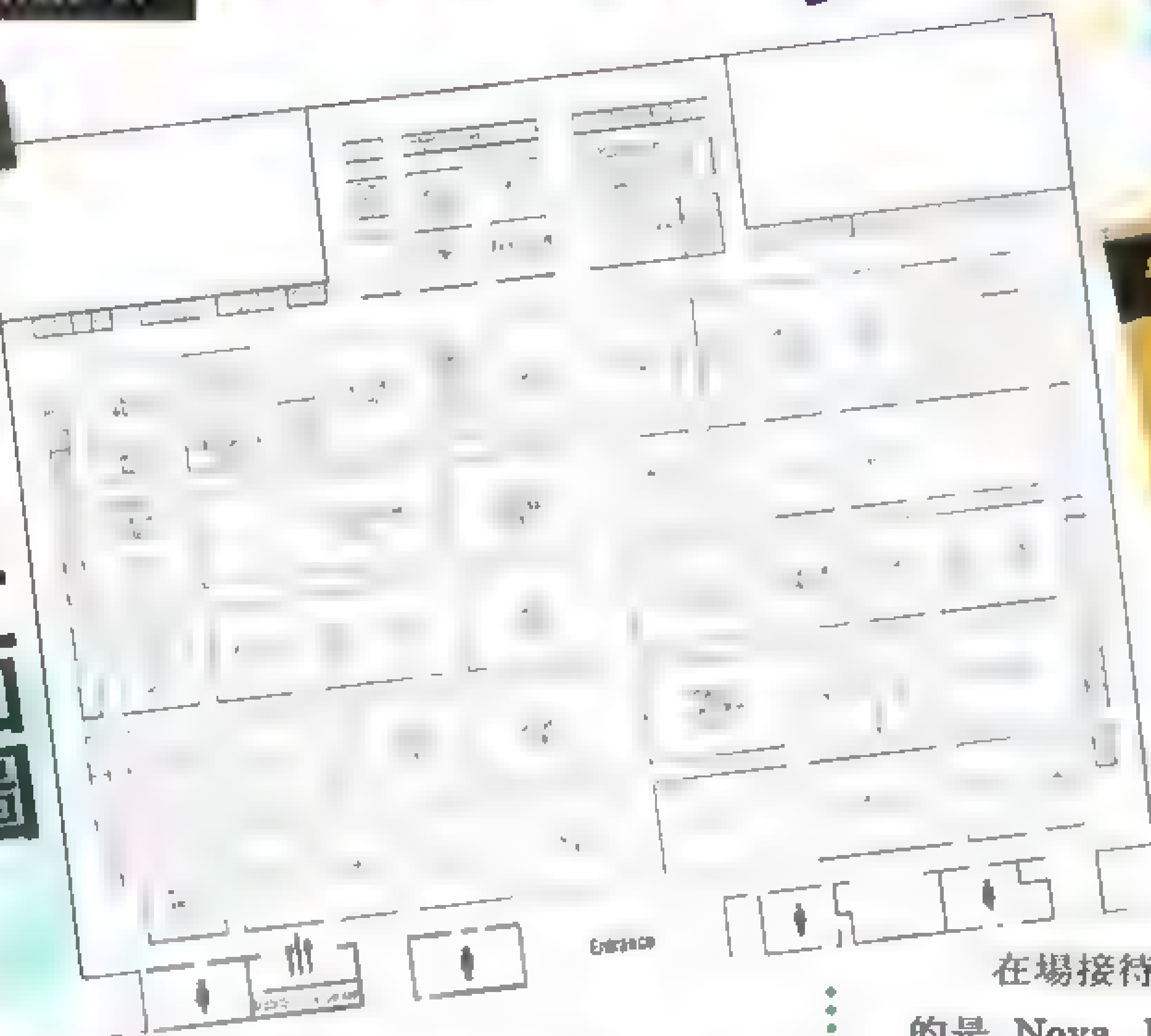
特別報導

● 記者莊振宇　美國L.A.採訪報導



1996美國E3電子娛樂展（下）





西館平面圖





Author of this E3 article:Allen Cheng-Yu Chuang

A passage to companies:Allen would like to express his great appreciation to those companies who kindly provide information to Soft World Magazine during E3 in Los Angeles.We hope that good relationship and be kept between us in the future.

筆者首先踏入西館，因爲前一天已逛過南館（上期筆者已經介紹過精采的南館），所以這次筆者將以介紹其它館爲主。由於筆者與 Nova Logic 有約，所以就先到其攤位。

Nova Logic

Nova Logic 雖然說跟 LucasArt 一樣是關閉式的攤位，但是如果沒有在展覽前先預約，就算你是媒體，他們也不會讓你進去。好險筆者剛好在展覽之前與 Nova Logic 搭上線，不然就無法看到筆者即將介紹的 Nova Logic 一些將要震驚世人的產品。

VOXEL SPACE 2

在場接待筆者的是 Nova Logic 公關部的 Mike Markin，在介紹產品之前，讓筆者先喚起讀者們的回憶，記不記得約在三、四年前由該公司所推出的〝超級卡曼契〞啊？當時由於其流暢以及華麗的 3D 畫面而搏得了許多玩家的心，再加上整個遊戲都是由組合語言所設計，更是令人不得不佩服 Nova Logic 的技術。當時，那一套 3D 引擎叫作 Voxel Space，如今，事隔多年，終於在這次的 E3 展中，他們秘密（因爲攤位不是開放式的）的推出了 Voxel Space 2 這套 3D 引擎。在小房間中，Mike Markin 展示了數套利用 Voxel Space 2 引擎所製作的遊戲，包括 Armored Fist 2-M1A2 Abrams、超級卡曼契三、及 F-22 Lighting Ⅱ。Voxel Space 2 這套引擎是專爲 Pentium CPU 所設計，Mike Markin 爲了展示其與第一代引擎不同的地方，特地將同一套地形檔案輸入兩套引擎中，顯示出來的效果果然是



天差地別。一代引擎所顯示的地型是由正方型所構成，遠方由於正方形像素很小，所以看起來還不錯，但是一到近距離時，由於其像素變大，所以筆者看到的是醜陋的超級粗點。二代引擎就有所不同，不論是在遠景或是近景，都能將像素保持在細緻的程度，即使是離物體相當近，也不會看到粗點，實在是一大進步。



引擎介紹完後， Mike 便開始介紹遊戲了，首先，筆者看到的是 Armored Fist 2 這套坦克車遊戲。玩家駕駛一架坦克，由第一人視角進行遊戲，背景舞臺可以是廣闊無邊的草原、高低起伏的河谷、冰天雪地的凍原、或是炙熱難挨的沙漠。玩家的目地相當簡單，就是將所有會動的東西全都轟爛。

筆者看 Mike 在玩，似乎相當容易，三兩下就靈活的將敵人全數解決，筆者就在一旁滴咕：〝嗯…看來這個遊戲的敵人 AI 好像做得不太好〞不料卻被 Mike 聽到，他很客氣的請筆者上座，親身實際的體驗一下該遊戲。筆者稍微移動了一下搖桿，發覺其模擬坦克車的感覺蠻眞實的，於是筆者就將搖感推到底，發現坦克隨即高速前進，由於地上凹凸不平，所以車身左右搖晃得很厲害，喇叭也隨著車身的動作，發出咚咚的聲音。由於搖晃得實在是太厲害，不到一下，筆者就暈得不得了。筆者跟 Mike 說，這未免模擬的太眞實了吧？不料他卻告訴我說遊戲就是因爲在搖晃的這一方面曾經下過不少功夫，爲了不要浪費了這項功能，所以特地將遊戲舞臺設計成爲〝地無三吋平〞，一來可以增加遊戲的眞實度，二來可以增加遊戲的難度，的確，坦克車搖來搖去讓筆者根本無法瞄準，一下子就被敵人幹掉了。在玩了幾次之後，筆者收回了〝敵人 AI 很爛〞這句話，因爲筆者發現其實敵人很聰明，他們數次都將筆者推入河谷中，然後趁筆者〝翻車〞之時慢慢的將筆者幹掉；或者是兩臺戰車把筆者左右夾住，讓筆者動彈不得…等等的下流招式。筆者最後的感覺是：〝敵人的 AI 很賤…〞



接下來，筆者看到的是一套叫做 F-22 Lighting Ⅱ的戰鬥機模擬遊戲，這套遊戲也是他們使用新引擎所設計的，由於 Voxel Space 2 的在畫面的捲動速度上相當快，所以當玩家在接近地面飛行時可以實際的看到地面正在高速向後捲動，相當眞實。在這套遊戲中， Nova Logic 加入了杜比環繞音效，所以立體的風聲更增加了遊戲的臨場感，筆者實際上機玩了一下，發現其音效眞實到筆者根本不必看雷達，只要專心聽聲音，就可以知道敵人的位

置。由於遊戲尚在發展階段，所以飛機根本不會墜毀，反倒會潛入地下，非常好玩，當然，玩家們即將玩到的正式版是不會有這種〝功能〞的。

是否看過 Top Gun 呢？曾經夢想過與好友一起出動，駕駛著戰鬥機去殲滅敵人嗎？F-22 Lighting II 可以達成你的夢想。本遊戲支援各種連線方式，最多可以到八人網路連線同時進行遊戲，玩家可以玩合作模式，也可以互相敵對。在 Nova Logic 的攤位中，他們將八臺電腦連線，準備開始互相廝殺，我與 Mike Markin 一組，其他一些不認識的記者再分為三組，共四組對戰，等大家都起飛後，電腦才將我們的武器系統打開，於是空戰就此開始。由於筆者一向是玩飛行遊戲的高手，所以一些肉腳記者在一開始就被筆者以 Dog Fight 幹掉，連一發飛彈都不用，不料，有人自知勝負已分，採取〝神風特攻隊〞戰術，向筆者撞來，企圖與筆者同歸於盡，只可惜他還未得逞，就被 Mike 以飛彈打下，於是，我們便贏得了比賽。在場的所有人，都對本遊戲讚不絕口，因為其充滿速度感，連高速飛行時機身的搖動都表現出來，可以說是將飛行模擬遊戲發揮到極致的地步。

由於 Nova Logic 對程式抓蟲的步驟非常小心，再加上組合語言的語法不易，所以遊戲最早要到今年年底才會推出，所以，玩家可要慢慢的等了。



Mike 展示最後一套遊戲，也就是壓軸好戲，超級卡曼契 3。Nova Logic 與美國陸軍正式簽下合作協定，答應免費提供遊戲供軍方訓練使用，而美國陸軍將盡可能的提供一些有關於武器方面的資料，讓模擬遊戲更加真實。在使用 Voxel Space 2 後，超級卡曼契 3 代給了筆者與其前作全然不同的感覺，雖然說操作或是介面都與其前作相同，但是在畫面的品質上卻好了不少。在以前，玩家就喜歡進入河谷之中，挑戰自己的飛行技術，但是如果靠地面太近，就會產生醜陋的粗點，徹底的破壞了遊戲的真實性；但是筆者在會場中玩了 3 代後，發覺即使再靠近地面，畫面一樣保持細膩無比，加上其速度高，捲動流暢，讓筆者感到玩起來相當的有臨場感。筆者測試了遊戲的八人連線功能，發現直升機大戰也有其一番不同的感覺，尤其是筆者以地獄火幹掉對手時，更是熱血沸騰，玩家不但可以駕駛卡曼契，還可以駕駛飛狼。在連線功能中，玩家還可以選敵人的直升機，好玩的不得了。本遊戲據聞也是要到年底才會推出，各位玩家就等一等吧！

最後， Mike Markin 告訴筆者一些有關 Nova Logic 未來的發展。所以上述的遊戲都會支援市面上大部份的 3D 眼鏡，讓玩家可以享受到更真實的效果。還有，所有的遊戲都將會特別支援 Intel Pentium MMX 晶片。當筆者要離開之時，Mike Markin饋贈了一件繡有 Nova Logic 的襯衫，筆者就當衆將那件衣服穿上。

Sir-tech



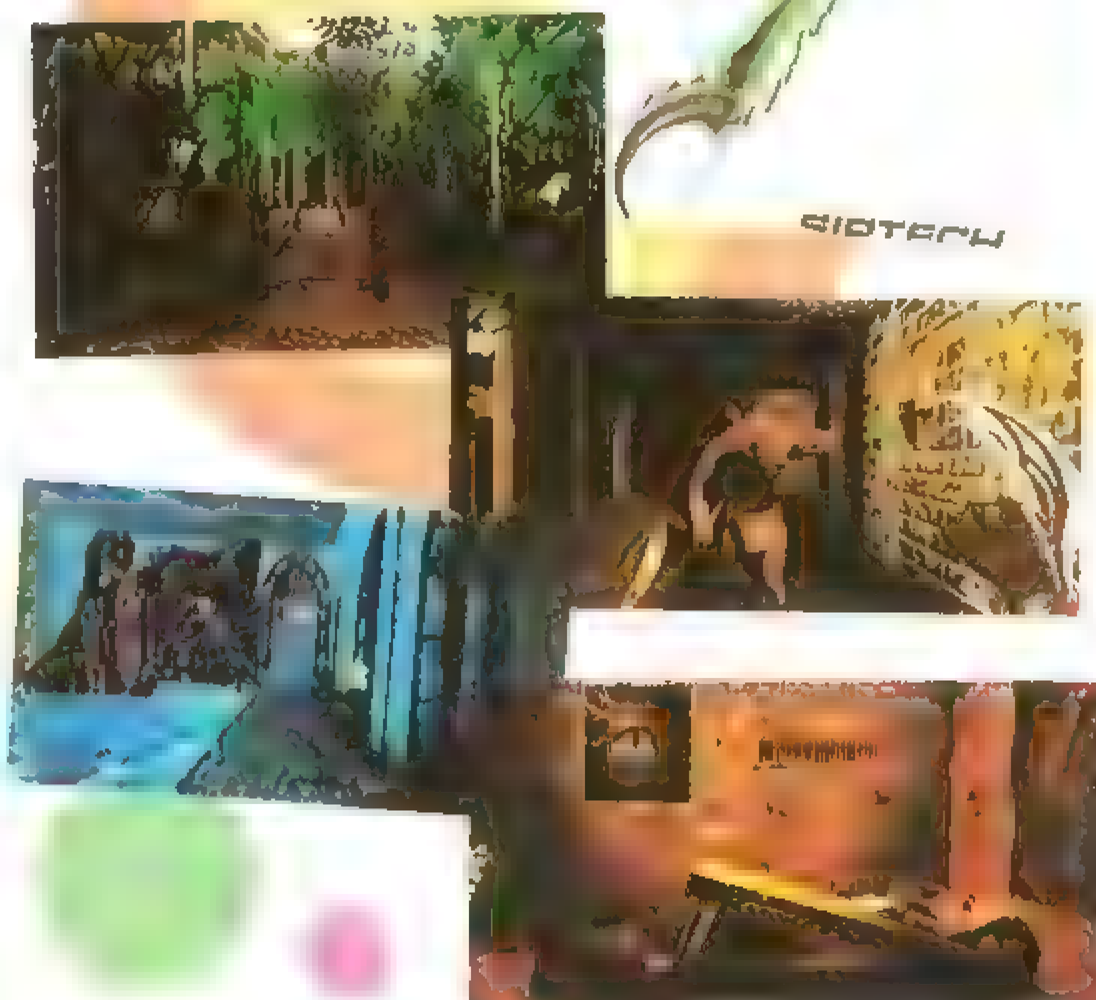
Sirtech 攤位一景，左邊的男人是 Wizarory Gold 的程式設計師，右邊的人就是介紹產品的公關部人員

下一攤筆者約了 Sir-tech 這家公司，在場接待的是 Terri Curtis，她表示這次在 E3 ， Sir-tech 展出了許多遊戲，將會一項項的為筆者介紹。

Sir-tech 這家公司最有名的就是其 Wizarory 系列，從十六年前開始在 Apple II 上推出了第一個 Wizarory 遊戲之後，該公司就以設計 Fantasy RPG 出名。這次在會場上，Sir-tech 就展出了兩套 Wizarory 的遊戲，其中一套就是 Wizarory Gold 。

Wizarory Gold 表面看起來跟魔法門的遊戲進行方式差不多，但是在隊員方面有些許差異。玩家





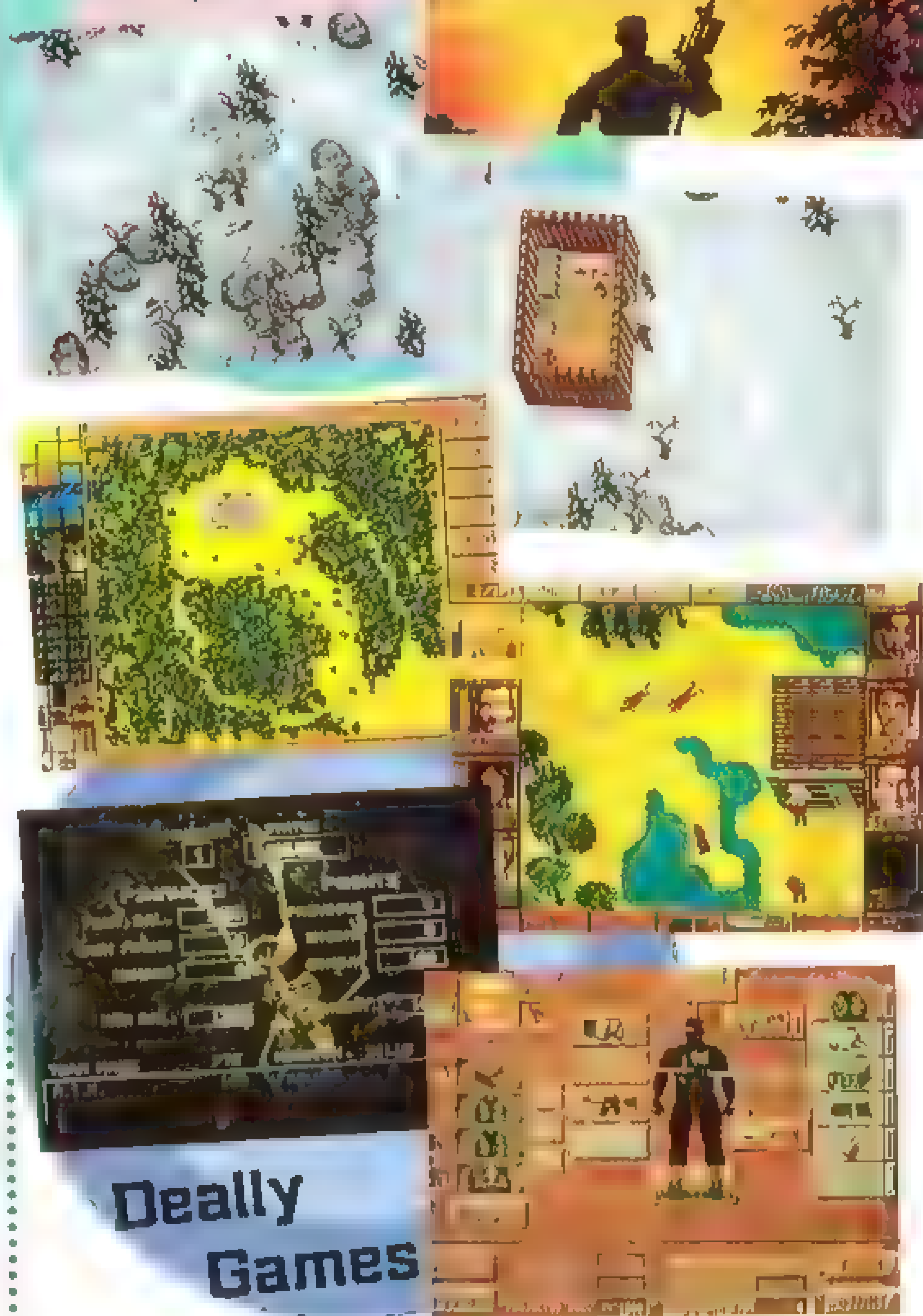
可以一次帶著六個隊員一起冒險，每位隊員的屬性都可以自由設定。遊戲中有大量的職業可供玩家選擇，如傳教士、醫生、小偷、武士、惡魔（不知道惡魔上班都在做什麼？）…等。玩家可以挑選預先由電腦設定好的角色，或者是進入〝角色創造選單〞來設定自己所喜歡的屬性。在魔法門中，玩家是擲骰子以亂數的方式決定一個角色在各方面的屬性的數值，但是在 Wizarory Gold 之中，玩家卻是可以在限定的點數內，自由分配各項數值。在設定玩畢之後，玩家還可以以壓輪盤的方式決定角色在遊戲初期的等級，如果說玩家在遊戲初期就有高等級，那遊戲豈不是不好玩了嗎？Terri Curtis 表示，雖說也會有這一種可能，但是壓到遊戲初期就有高等級的機率是微乎其微，所以是不常發生的。我們當場實驗了數十次，發現壓到的都是 1 或 2 級，最高只出現到 6 級，根本不會出現到十幾級，不過筆者想，如果有玩家有心，在電腦前面花個五、六個小時，應該還是可以壓到十幾級的。

Wizarory Nemesis 是所有 Sir-tech 展示的遊戲中最吸引筆者注意的。這個遊戲跟魔石堡是屬於同一類型的遊戲，都是第一人視角的冒險 RPG 類。但是，這個遊戲卻不像魔石堡那樣整個遊戲不見天日。Terri Curtis 告訴筆者 Sir-tech 最近發展了一套新的 3D 引擎，讓遊戲的美工人員可以更輕易的繪製 3D 場景，所以，在 Wizarory Nemesis 中的每一個場景都是相當華麗的，而且鮮少會看到同樣的地方。Terri Curtis 表示，她玩過 Interplay 的魔石堡，發現那個遊戲根本就是同樣的牆壁圖型轉來轉去而已，跟這套即將由 Sir-tech 所推出遊戲根本不能比（筆者註：在美國這樣公然比較其他產品是合法的）。的確，筆者在看過其遊戲畫面之後，發現每一個不同的地方都有其不同的景色，最令筆者難忘的是當有一景主角站在山坡上時，看見山下有許多平房，當時正值夕陽西下，太陽沒入海平面時將海面照成金黃色，還可以實際看到海面浪波的變化。場景的變化，可以讓玩家產生一種玩不膩的感覺，不然，像魔石堡那樣四面皆壁，玩久了就會很悶。

Wizarory Nemesis 承繼了 Wizarory 系列的傳統，其複雜的屬性以及魔法系統在本遊戲中都占有相當的地位。雖說遊戲是以第一人的方式進行，但是選擇不同的職業就會有不同的故事進行路線，所以遊戲是採多線式的方式進行。華麗的施法畫面也充份的表現出了本遊戲中魔法的重要性。

另一個 Sir-tech 的重頭戲，就是 Shadows over Riva。故事發生在某一時代，數以千計的魔獸突然都被放到人間，爲了平息這些動亂，玩家必須踏上旅程，尋找魔獸被來到人間的原因，然後將他們趕走。本遊戲跟 Wizarory Nemesis 一樣是一





個第一人視角的冒險遊戲，但是其他的遊戲都是〝走直線，轉直角〞式的，而 Shadows over Riva卻是標榜可以 360 度自由走動的遊戲。

遊戲中玩家可以選擇六個角色組隊進行遊戲，共有 50 多種的職業設定以及各系的魔法，最特別的是，遊戲中玩家所使用的角色還有正邪之分。正義的角色在忠誠度發面較強，而邪惡的角色在一些魔法的屬性上則較占優勢。遊戲中有超過 50 種的魔獸圖型，據 Terri Curtis 表示，每一個怪物都由至少 1200 個圖片組成，所以怪物的動作相當順暢；遊戲中亦有超過400種的武器可供使用。本遊戲最特別的一點是，只要是會動的東西，玩家都可以殺掉，也就是說，如果玩家看到哪一個 NPC 不順眼的，就可以宰了他，不過，如果玩家不小心殺掉了重要的 NPC ，得不到關鍵的訊息，遊戲就會卡住，因此，這個遊戲如果玩家不能步步爲營，那你就會一天到晚卡住，有鑒於此，遊戲提供了無限空間存檔功能，如果玩家卡住，就可以使用 Save/Load 大法讓時光倒轉。本遊戲將於今年十月中旬推出。

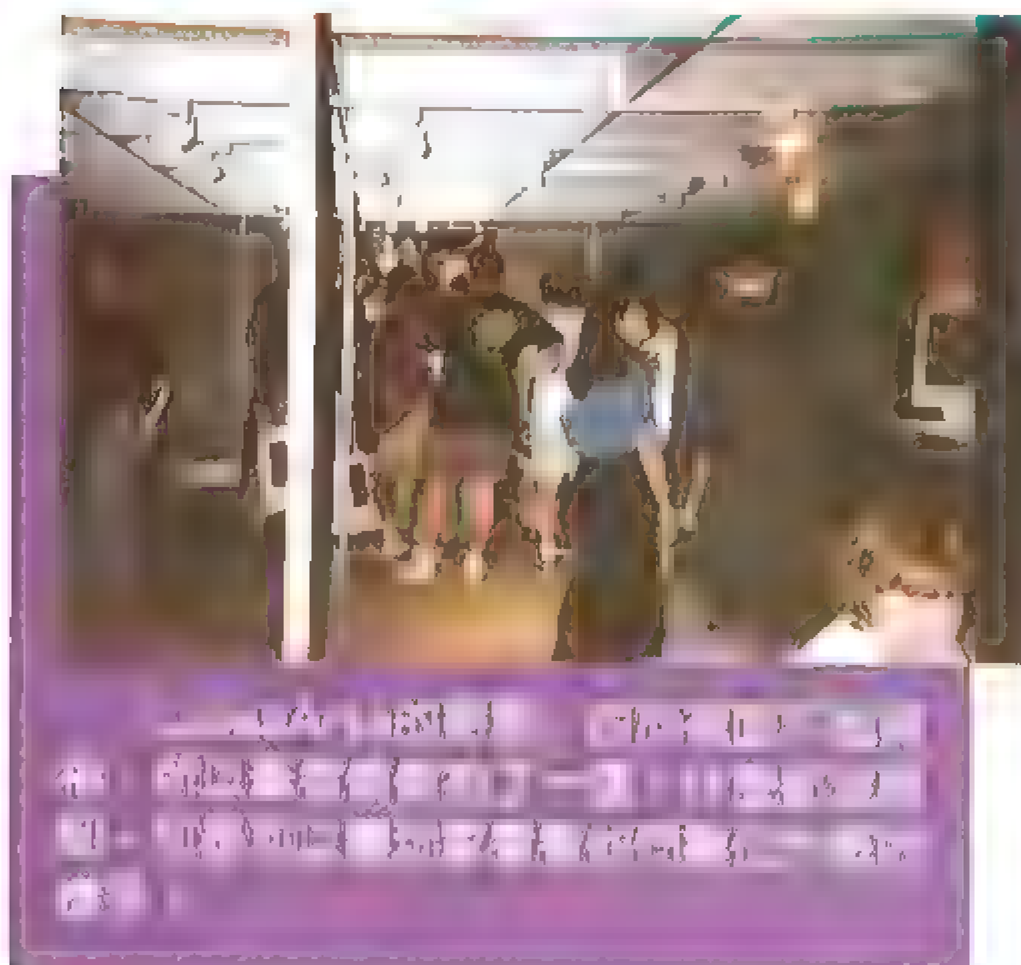
最後， Terri Curtis 帶筆者看了一套資料片，不知道玩家們玩過 Jagged Alliance 沒有，這是一個戰略遊戲，玩法跟 Command & Conquer 差不多，但是玩家所操作的是一支精英隊伍，執行各種任務，遊戲雖然不是即時戰鬥，但是由於其策略成份很重，如果一不小心就會全軍覆沒，所以筆者認爲這一個遊戲也是相當好玩的。

Sir-tech 在會場展示的是 Jagged Alliance 的資料片，叫做 Deadly Games。資料片中， Sir-tech加入了新的任務、新的武器、新的背景、以及新的音效，由於幾乎所有的東西在資料片中都更新了，所以如果 Terri Curtis 沒有告訴我這是 Jagged Alliance 的資料片，筆者都還會以爲這是一套全新的遊戲。在資料片中，Sir-tech 加入了四人網路連線的功能，彌補前作無法連線的缺陷。在資料片中，還放入了任務編輯器，讓玩家可以自己設計舞臺、敵人、及任務的進行方式，因此，Sir-tech 號稱 Jagged Alliance 加上了資料片之後，可以有無限多種的玩法，大大的增加其耐玩性。這一套資料片應該最近就會出片。

筆者看了看錶，大吃一驚，發覺與 LucasArtS

約的時間已經過了約十幾分鐘，因此急忙向 Terri Curtis 要了一些資料，便向 LucasArtS 的攤位跑去。好險在這個時段 LucasArtS 的人員還不太忙，所以便讓筆者進入攤位。

LucasArts



LucasArtS的攤位是採取密閉式的設計，一般買票進場看展的人是不可以進入的，只有媒體才可以進入。首先，筆者要在這裡與各位讀者道歉一下，上一期的 E3 報導最後筆者曾提到有關絕地大反攻 3 ，其實筆者指的是 Dark Force 2 ，那時候筆者由於剛從 E3 回來，已經是早上，然後一趕到學校又有郊遊活動，所以在寫該篇稿時已是累得半死，所以才會有誤，在筆者看到雜誌上所登的筆誤之後，大吃一驚，所以在此先向各位道歉。

在場接待的是筆者的老友 Tom Sarris ，他帶著筆者看了一些 LucasArt 即將推出的新產品，的確是讓筆者看得目不暇給，像 Afterlife 、 Dark Force 2 、 Outlaw 、 Mortier 、 X-Wing v.s.TIE Fighter 等遊戲。雖然說 LucasArtS 最近也進軍了 Play Station 以及 Saturn 的市場，在會場中也展出了許多的相關產品，但是由於篇幅有限，所以僅介紹 PC 遊戲。

這將是第一個 LucasArtS 在九六年所推出的遊戲，據 LucasArtS 表示，這將是一個模擬遊戲的終極鉅作，背景是在人死後的世界，也就是地獄。筆者在會場玩了一下該遊戲，發覺他和 Sim City根本是同樣的遊戲，玩家扮演一個地獄的市長（嗯…應該叫閻羅王吧！），要想辦法將地獄市加



以建築及管理，在最短時間內變成〝模擬天堂〞中最繁容的都市。由於玩家管裡的是地獄，所以不能以像玩 Sim City 那樣用常理去管理城市，由於這是一個不合邏輯的世界，所以玩家就得用不合邏輯的方式去管理。由於本遊戲牽涉到人死亡後的靈魂，因此，還是有一種科幻的味道。

在遊戲中，玩家不但可以建築城市，還可以選擇遊戲中提供的〝預設舞臺〞，在這些〝預設舞臺〞的任務中，有一些是要解決城市裡流浪漢（孤魂野鬼？）的問題，還有一些是要解決人口外流的問題（都跑到天堂去了嗎？），無論如何，將地獄變成一個可以讓活人說：〝啊！我希望我死後下地獄！〞的地方就是本遊戲的最終目的。

Tom Sarris



說本遊戲將在暑假推出，而且，將只會推出 Windows 95 版本。

原本當 Dark Force 1 推出時，由於其 3D 引擎在當時是最強的，所以曾風靡了許多玩家，不料最近所推出的 Duke Nukem 卻將其光芒遮住。於是 LucasArt 不甘示弱，將在 1997 年年初推出這套叫做 Jedi Knights: Dark Forces Ⅱ 的遊戲。玩家在遊戲中是扮演一位 Jedi 武士，雖然不是天行者路克，但是也是由 Obi Wan Kenobi 所訓練出來的精英。玩家將與一代一樣，潛入 3D 的帝國基地中，然後企圖阻止帝國的陰謀。筆者在會場中看到了 Jedi Knights 的 Beta 版本，這是一個眞實的 3D 引擎，玩家不但可以 360 度的移動，還可以調整視角向上或向下。在 Jedi Knights 中，LucasArt 將圖形介面提高至 800 × 600 × 65535色，也就是說，如果玩家沒有 2MB 的 DRAM 或 VRAM 的話，就休想玩這個遊戲。不過，在高解像度的顯示之下，讓遊戲的背景看起來又更加的眞實了。

遊戲中每一關之間都穿插著過場動畫。筆者看到這些動畫與一些以前的動畫大有不同，似乎細緻了許多，筆者向 Tom Sarris 問其原由，他表示以前大多的動畫都是由電影上直接截取下來的，所以在效果上可能不會很好，但是 Jedi Knights 的動畫卻是從 3D 模組開始就重新設計的，所以看起來會有全新的感覺，不會有那種十幾年前的老技術所產生的〝假假的〞感覺。



Outlaw 是 LucasArtS 今年度將推出的冒險遊戲，本遊戲一反 LucasArtS 的常態，不再使用他們以前的冒險遊戲的 iMUSE 引擎，取而代之使用絕地大反攻二以及 Dark Force所使用的 INSANE 引擎來設計此遊戲。遊戲共有三種模式，分別爲單人冒險故事、賞金獵人模式、以及多人連線模式。所謂的單人冒險故事就是玩家將會依著遊戲預設的情節，來進行遊戲。賞金獵人模式便是沒有情節，但是以任務的方式進行，玩家將會出動，將被通緝的犯人繩之以法，然後領取賞金。至於多人連線的功能，由於會場沒有展示，所以筆者也不太清楚，只知道會支援四人連線。不過，我想應該會是槍戰一類的吧！就好像常看的西部片一樣，在 60 年代的小鎮進行槍戰。

遊戲中所有的人物及圖型，都是以鉛筆繪製，然後才掃入電腦之後上色，所以遊戲圖型看起來很特別，跟其他的電腦遊戲大有不同。不過手工繪製一向是 LucasArtS 冒險遊戲的特色，至於好不好看，則是由玩家判斷了。 Outlaw 這一個動作冒險遊戲將於暑假推出，臺灣應該會同步發行吧！

Tom Sarris 接著告訴筆者， LucasArtS 最近開始發展兒童遊戲了，這套 Mortimer 的遊戲就是其第一個兒童產品。不過玩家們不要小看了這一個產品，其難度很高，連筆者都玩得不太好。他之所以會歸類爲兒童產品，不外乎是圖型比較可愛而已。 Tom Sarris 跟筆者說，一般市面上的兒童產品大多都是隨便做做，品質根本可以說是很差，如果說到兒童遊戲的話，可說是根本沒有。

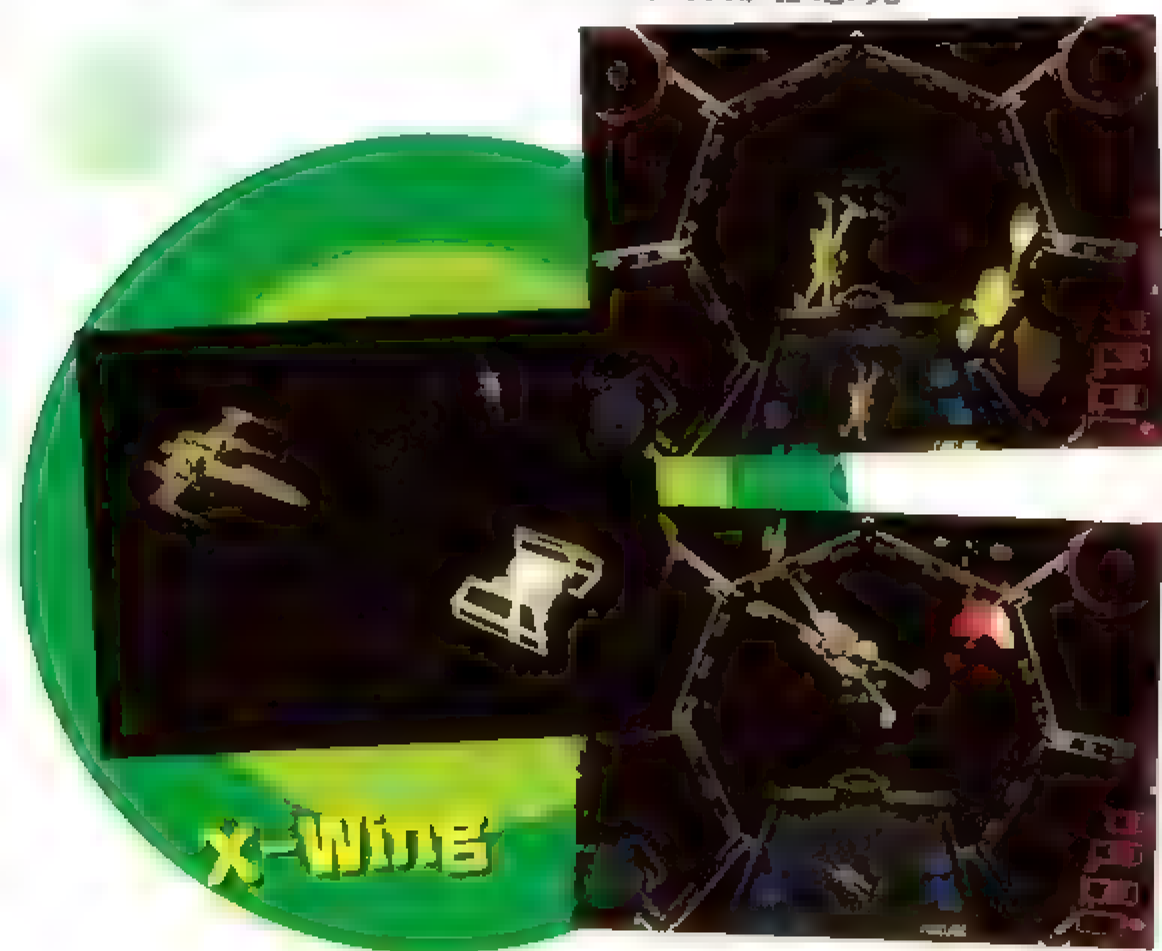


LucasArtS在設計此產品時所抱持的態度與設計一般產品一樣，所以做出來的東西當然是相當有水準。的確，筆者看到 Mortimer 之後，發覺它眞的比一般的兒童軟體好得太多了。

Mortimer 使用絕地大反攻 2 的 3D 引擎，爲兒童設計了這一個射擊遊戲。故事是敘述一個可惡

的大壞蛋施法將所有的動物都變成石像，唯有玩家扮演的這隻魔法毛毛蟲可以用其所有的魔杖將他們恢復。遊戲跟絕地大反攻 2 一樣會在一條預設的路線上飛行，所有的石像都會以正方型圈住，玩家只要瞄準石像，然後射出魔法，就可以把動物從石像變回來。如果說玩家漏掉了太多石像，就無法過關，所以一定要盡量拯救所有的動物。

在每一關的過場，都會有一段可愛的卡通影片，交待遊戲的故事。這一套遊戲不但可以讓小孩們享受非暴力的射擊遊戲，還可以讓他們看卡通，真是一套完美的兒童軟體。不過，由於遊戲本身實在是設計得太好了，所以連筆者都會想玩。



最後， Tom Sarris 為我介紹另一個新產品，X-Wings vs. TIE Fighter 。在更新了舊有的鈦戰機的 3D 引擎後，玩家不會看到以前那種多邊型的圖型。相對的，玩家可以看到由最新技術繪製出來並加上材質黏貼的圖型。不過，這些都還是其次，X-Wing vs. TIE Fighter 最大的賣點就是它加上了多人連線的功能，玩家不但可以在網路上進行八人對戰，還可以經由國際電腦網路來與別人對戰，享受 X-Wing 與鈦戰機決鬥的樂趣。這套遊戲據 Tom Sarris 表示將是最後一套 X-Wing 系列的遊戲，以後可能都不會再出了。

New World Computing

拜別了 Tom Sarris 後，筆者趕緊到另一攤去赴約。筆者來到了 New World Computing 的攤位，雖然說攤位很小，但是外型確設計得相當不錯，以城堡為外型，外面還請來了許多扮成衛兵的人，在外面站崗，很有中古時代的味道。在場接待的是



New World Computing 的攤位

New World Computing 的 Rozita Tolouey ，她為筆者介紹一些即將由 New World Computing 所推出的遊戲，包括 Heros of Might and Magic Ⅱ、Wages of War、Viper、以及魔法門六。前三者筆者都有在會場實際看到遊戲，而後者筆者只有看到一段動畫而已，現在，讓筆者慢慢的介紹所見的遊戲。



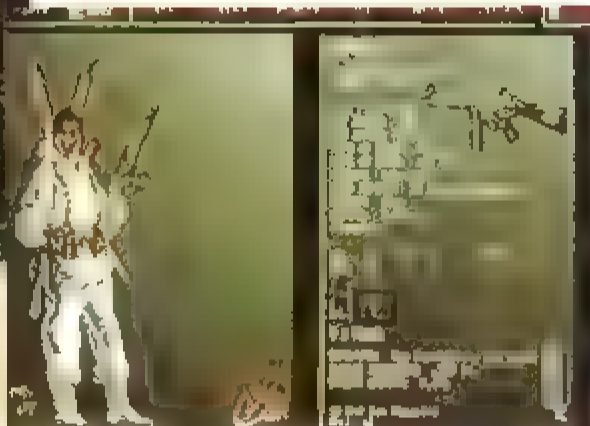
Heros of Might and Magic Ⅱ

Heros of Might and Magic Ⅱ : Succession Wars 就是前一陣子所推出的 Heros of Might and Magic 的續作。在一代的結局中， Lord Ironfist 在將他所有的敵人都除掉後，為王國帶來了新的秩序。二十五年後，王國又再一次的成為煉獄，而 Lord Ironfist 卻已歸西，留下他膝下的兩個兒子為了掌權而發動了內戰。玩家必須在這兩方中選擇一方為其效勞，調動兵馬，以鏟除另外一方。玩家在二代中會發現 New World Computing 加入了一些新的功能，讓遊戲變得更加附有挑戰性：新增的遊戲故事、多重的難度設定、全新的角色階級、不同的地型設定以及背景設定。 SVGA 的圖型模式加上新繪製的人物以及魔法特效，都讓本遊戲的品質大為增加。增強的多人連線功能可以讓六個玩者同時經由網路、線上服務、網際網路、以及直接連線同時享受對戰的樂趣。增強的 AI 讓遊戲的趣味性增加了不少。在場的遊戲監製表示：鑒於增強的連線功能，Heros of Might and Magic Ⅱ將會讓玩家上了冒險以及戰爭的癮，我們相信二代將會比其前作更加的吸引人。本遊戲將會推出 DOS 版以及 Win 95 三十二位元兩種版本，預計今年十月會推出。

特別報導



Wages of War



接下來 Rozita Tolouey 為筆者介紹另一個即將推出的戰略遊戲－ Wages of War: The Business of Battle。本遊戲的舞台設定在公元 2001 年，當世界石油產量已達其極限，社會開始產生動亂，政府已無法控制民衆，只好讓私人的傭兵公司合法化，並向其求助。玩家必須讓自己所經營的傭兵公司成功的達成各種任務，以營造信譽。簽談合約、購買武器、篩選傭兵以及帶領軍隊在刀口上討生活只是一些玩家為了生存下來所必須做的。Wages of War 使用了非常眞實的 3D 投影人物以及 SVGA 的場景及圖型，營造出整個眞實的環境。為了讓電腦的 AI 能更接近眞人的智慧，Rozita 表示，New World Computing 發展出了一套叫作"Assault Ware"的人工智慧，加入在本遊戲之內，讓本遊戲成為目前市面上所有的非即時輪流制戰略遊戲中的佼佼者。"我們相信戰略遊戲的愛好者一定會喜愛這套遊戲"，產品行銷經理 Eric Schumacher 表示，玩家不止可以享受到管理一家公司的成就感，還可以得到指揮戰場上每一個士兵的優越感。本遊戲將會推出 Win 95 三十二位元版，預計會於今年九月推出。

接著，Rozita 向我展示了一套破天荒的遊戲－Viper:Operation Red Secter。為什麼說破天荒呢？因為這是一套飛行遊戲，而 New World Computing 卻從未出過飛行遊戲。在本遊戲中，玩家伴演著 Jake Mason 的角色，他的任務是駕駛最先進的戰機將邪惡勢力從地球趕走。在未來的世界中，人類發展了基因蛋白質建築技術，並著手進行企圖製造出可以幫助人類的生化人，但卻製成將人類消滅的生物。在這場腥風血雨的大戰中，一位博士發展出了一種可以閱讀人類腦波的晶片，並將其植入在一架高科技的戰機內，但是這塊晶片出了問題，無法閱讀任何人的腦波－除了 Jake Mason的之外，身為人類的最後希望，玩家必須駕駛這臺高科技戰機，將敵人擊退。



Viper

Viper:Operation Red sector 內有四十個充滿挑戰性的任務。全新的 3D 引擎讓玩家可以自由自在的移動。遊戲還支援八人連線的功能，更使本遊戲的耐玩度增加了不少。本遊戲將於九月推出，僅推出 32 位元版本。

魔法門六代



筆者在 New World Computing 的攤位內東張西望時，突然看到有關魔法門六代的相關畫面，筆者感緊向 Rozita 詢問，怎麼沒有跟筆者介紹一下，她說這只是一段小小的預告而已，眞正的遊戲要等到 97 年年底才會推出，所以目前連遊戲介紹都不會有，不過，筆者拿到了幾張畫面，發覺其場景看起來比其前作都要進步許多。

Virtual I/O

在離開 New World Computing 的攤位後，筆者來到了 Virtual I/O 的攤位。在場接待的是 Virtual I/O 旗下公關公司的 Laura Ames。在攤位中，他們設置了很多電腦，分別執行不同的遊戲，讓大家可以在不同的遊戲上試試 3D 立體眼鏡的效果。筆者親自在會場上試了幾款不同的遊戲，發現其 3D 效果眞得很不錯，的確讓筆者有身歷其境的感覺，不過由於太眞實了，所以玩久了頭會暈，要休息一下才能恢復。這款 VR 眼鏡是由兩個液晶螢幕構成，分別對我們的兩隻眼睛投射稍有偏差的兩個不同的畫面，藉此在腦中造成立體的影像。眼



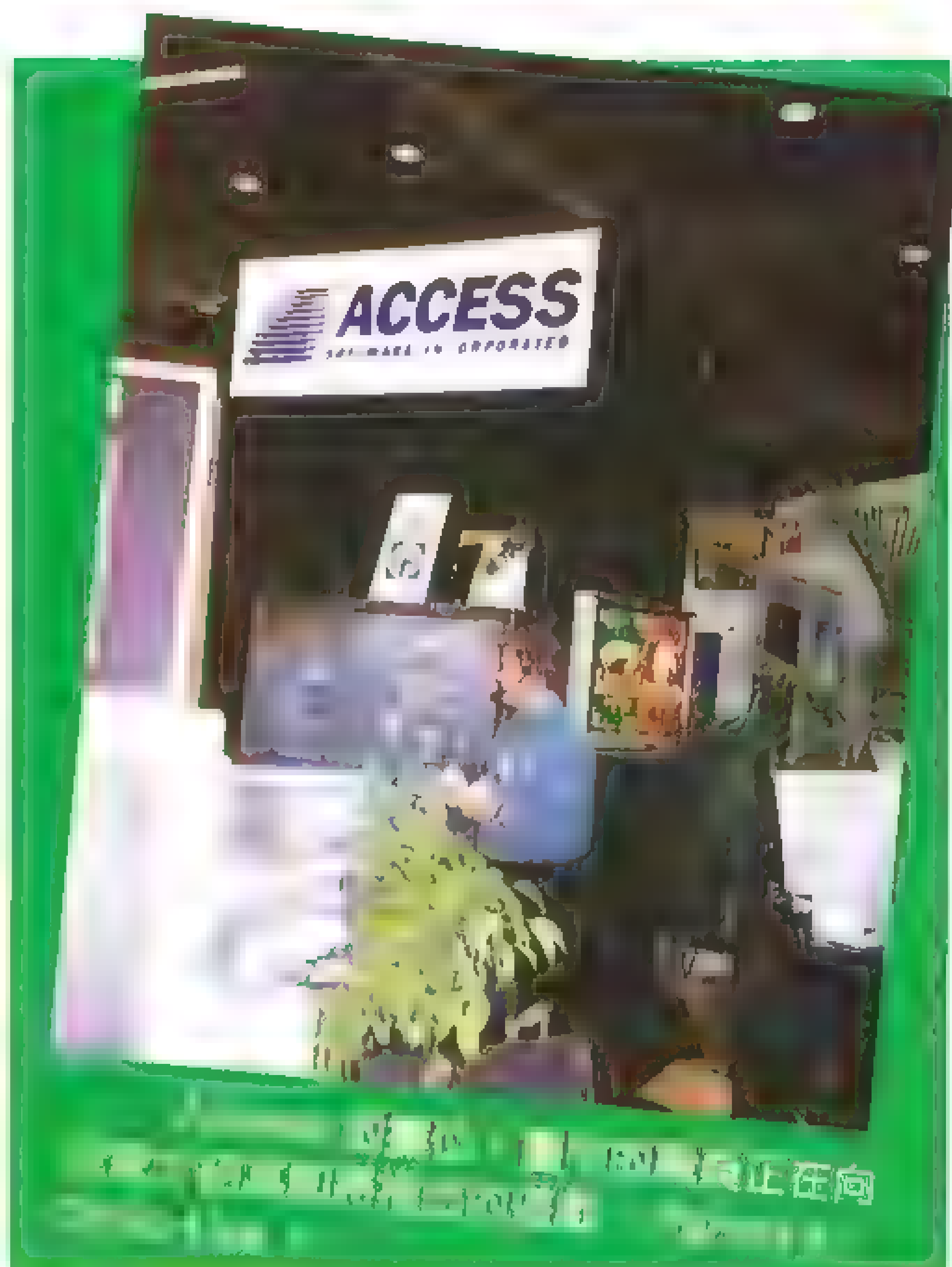
Virtual i/o 的展覽攤位，圖中間的就是展覽 6 的焦點 VR 眼鏡。筆者在會場試了一些遊戲，發現效果不錯，而其售價也跌了不少，所以一般的玩家應該可以享受得到了。

鏡的兩邊分別有兩個耳機，內置的 SRS 信號處理器可以讓玩家聽到超立體的音效。這支 VR 眼鏡還有一項特別的功能，就是如果遊戲有特別支援的話，當玩家轉頭時，視野就會跟著移動，也就是說，若玩家想要看看後方有沒有敵人，只要轉頭看後面就可以了，不需要用鍵盤來移動。筆者玩了幾款遊戲，包括 Dark Force ，都讓筆者覺得不錯，大大的提高了遊戲的視覺及聽覺享受。

Laura Ames 表示 Virtual Eyeglasses 的價格已由最初的 $899 美金降到如今的 $599 美金，已達到了大多數玩家可以負擔的價格。這一款 VR 眼鏡不但可以接在電腦上，也可以與一般的電視訊號相容，有就是說，這款 VR 眼鏡也可以接在電視遊樂器上，只不過轉頭的功能不能使用而已。 Laura Ames 更表示，將眼鏡接在錄影機上，就可以享受如同 80 吋螢幕的效果，獨自一人觀看電影。

Access

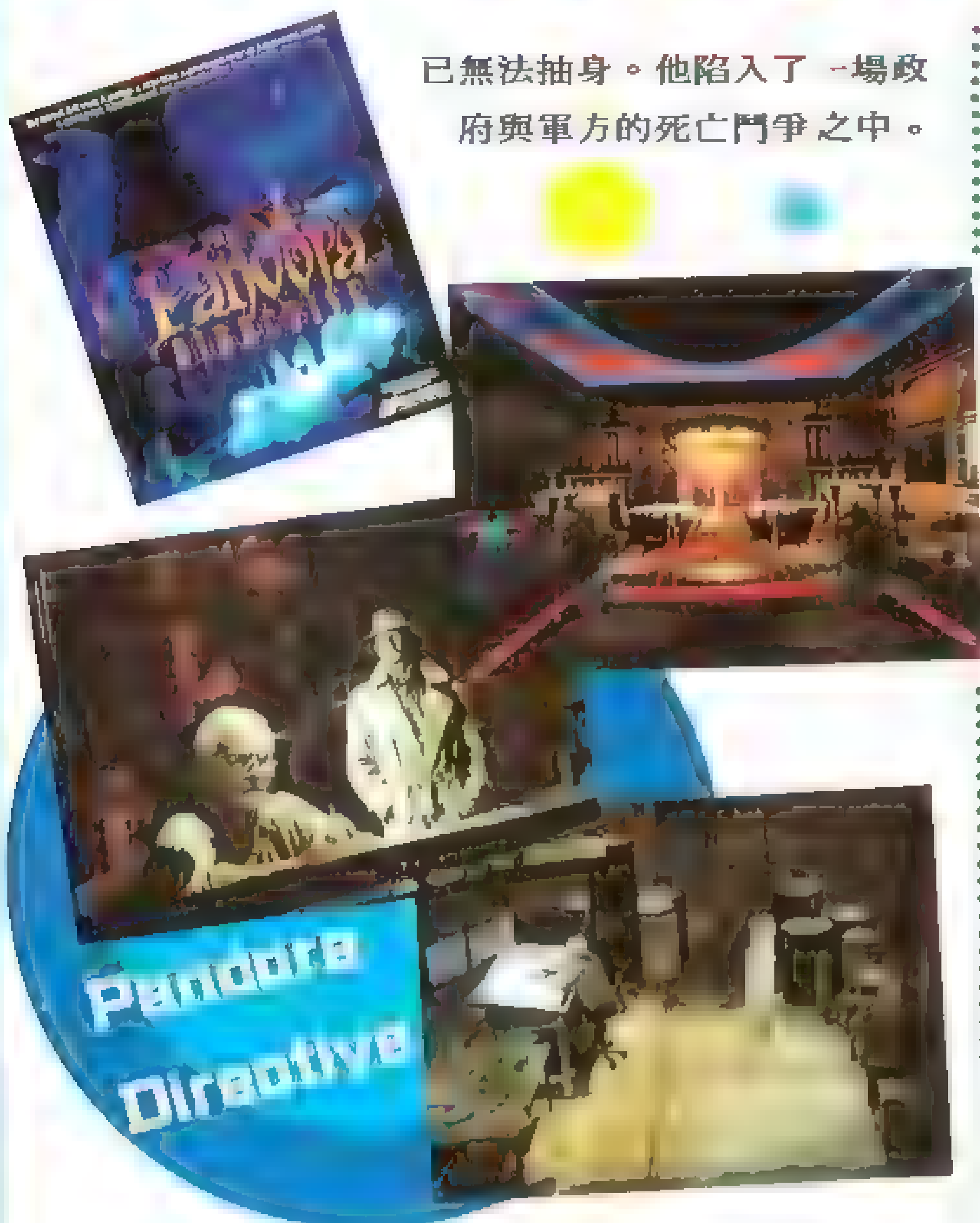
筆者接著到 Access 赴約，接待人員是筆者的好友Mandy Cook。說到 Access 的公關部，筆者不得不提一下老外打公關的方法，記得數月前 Access 開始為其 Links LS 這套高爾夫球遊戲作宣傳時，筆者就曾收到一盒用快遞寄來的三粒巧克力高爾夫球，後來，從 E3 回來後，有一天又收到一包芒果乾，過兩天，筆者又收到一包腰果。最誇張的是，筆者在前幾天收到一盒百果派。這一連串由 Access 寄來的食品本身值不了多少錢，但他們卻用最貴的快遞寄來，每個包裹約要 $ 20 元美金的運費，這樣不惜工本，到底有何效果呢？答案是， Access 很成功的將 Links LS 這套遊戲植入



了筆者的腦中，每次只要想到 Links LS ，就會聯想到Access所寄來的一堆食品。記得以前 TODAY 大哥也曾收到過 Access 為宣傳殺人月所作的巧克力 CD ，看來只要 Access 一有新產品要出，各大媒體就可以準備大一頓牙祭了。

在會場處， Access 只展出了兩個即將推出的強檔遊戲，分別是 Pandora Directive 及 Links LS 。筆者跟Mandy Cook發牢騷，說我一開始為軟體世界寫稿時，就曾介紹過這一個遊戲，沒想到都快一年多了，遊戲都還不出，到底是為什麼？她答道由於遊戲使用最新科技，所以必須小心抓蟲，這才會延遲了那麼久的時間。

Pandora Directive 雖然以前筆者曾介紹過，但是在會場上筆者是第一次才看到真正的遊戲。在 Pandora Directive 中，玩家還是扮演在殺人月中那位私家偵探Tax Morphy。那是 2043 年的四月，Tax Morphy在一尋人的任務中發覺這見案子與墜毀在墨西哥的 Roswell 有關連，這件案子牽涉甚廣，連軍方也不例外。為什麼他們要緊急的封所整個 Roswell 區域呢？還有，為什麼整件案子看起來都似乎與馬雅文化有所關連呢？就像其他的案件一樣， Tax Morphy以 $500 一天的代價，被雇用來尋找一個失蹤的人， Thomas Malloy 。當你找到一些線索後，你發現你並不是唯一一個在找他的人。當你發現他曾是軍方人員，並且知道在 1947 年七月六號所發生的事時，已經太遲了， Tax Morphy



已無法抽身。他陷入了一場政府與軍方的死亡鬥爭之中。

Pandora Directive 採用了 Under a Killing Moon 的原班人馬進行演出，在遊戲本身，還是使用了 Virtual World 的引擎。筆者在會場看到 Pandora Directive 實際的遊戲，發現雖然遊戲本身看起來與殺人月差不多，可是仔細看就會發現 Access 增強了其 Virtual World 的引擎，所以在 3D 行動畫面上，效果流暢了不少。 Access 也在其電影方面作了增強，除了其藍幕效果看起來比殺人月要自然許多之外，電影的解像度看起來也好像有增強了一樣。

遊戲提供了兩種難度，第一種是玩家可以查尋線上攻略，另一種則是沒有線上攻略。到底 Pandora Directive 幾時要出片，我向 Mandy Cook 問，她表示約在七月到八月之間吧！



Access 的高爾夫球遊戲一向在業界是屬一數二的，記得 Access Software 的負責人， Bruce Carver 宣佈該公司眾所期待的新一代高爾夫球遊戲， Links LS 即將於今年度第三季在美國上市。 Access 在美國佔有大部份的高球軟體市場，推出了一系列 Links 386 相關軟體後。 Access 決定要重新撰寫遊戲引擎，推出一個全新的遊戲。「這將是電腦界最眞實的電腦遊戲」 Mandy 指出。 Links LS 將使用電腦遊戲界前所未有的 1280 × 1024 × 16 萬色，或是 1600 × 1200 × 6.5 萬色的超高解像度。 Mandy 說：「玩家將會被其華麗及眞實的畫面所吸引。」 Links LS 的 LS 是爲 Legends in Sports 的縮寫。 Mandy 指出，因爲 Access 的高球遊戲在電腦界上一向處於領先的地位，現在， Links LS 必然在電腦運動模擬上締造新的奇績，所以，取其名爲「運動的傳奇」當之無愧。由於遊戲使用了 Under a Killing Moon 的 3D 引擎，所以在眞實度上會大大的增加，不曉得玩家記不記得當 Links 386 剛推出時，市面上沒幾臺386的機器，該套遊戲卻要求386機器加上 4 ~ 8MB 的記憶體，其配備要求在當時眞可說是相當延苛；現在 Access 要推出的 Links LS 的佩配要求又如何呢？玩家們最好坐穩，因爲據 Mandy Cook 表示， Links LS 最少要有 Pentium 133 加上16MB的機器以及至少 2MB 的影像卡才能執行，而這只是〝基本配備〞，如果要有最好的效果，建議使用 32MB 的記憶體。不過， Mandy 又說，現在遊戲還在 Beta 階段，也許在將程式碼最佳化之後，基本配備要求會降低也說不定。

在遊戲中，玩家可以自行選擇遊戲的視角，或是可以選用遊戲中預設的四部攝影機。遊戲並支援數據機或是網路的多人連線模式，可以讓三五好友，一同享受。最重要的是， Links LS 將與以前 Links 386系列的球場設定檔相容，玩家可以使用最新的引擎，重新享受以前的場地，實在是項非常親切的設計。





Maxis 所展出的新遊戲。

在看完兩個精采的遊戲之後，筆者便走向 Maxis 的攤位，在場接待的是 Maxis 新的公關部經理 Patrick Buechner 。他帶著筆者看了許多即將由Maxis所推出的 Sim 類遊戲，包括 SimPark 、SimGolf 、 SimCopter 、以及 SimCity2000 Network Edition 。由於筆者實在是很久沒聽到什麼 Maxis 的風聲，如今卻一下子看到那麼多的新產品出現，所以嚇了一跳。 Maxis 在 E3 展之前根本沒有透漏有關這些遊戲的消息，筆者還在想，Maxis 這次 E3 不知到要拿什麼出來展，不過，現在似乎已沒有疑慮了。



首先，筆者看到的是一套叫作 SimPark （模擬公園）的遊戲。在這套遊戲中，玩家可以學到如何在一個環境中平衡自然生態以及人類的影響。玩家的角色是一個公園的管理員，有關公園的一切事情，都由玩家決定。遊戲中所設定的公園很大，算是〝國家公園〞級的公園，不是普通的那種小公園。一開始，玩家可以決定要將公園設在哪一處，可以是在北美洲的任何一個地方。隨著所選地區的不同，遊戲中會出現的生態也會因之而異。玩家必須開始建造公園，並極力保持生態的平衡。

遊戲中有超過一百種的動植物，以及二十多種的人類建築，如熱狗攤、飲料攤等東東。玩家在建好公園之後，還要小心的管理才行。玩家必須小心設計遊園路線，並在路線沿途置放攤販及垃圾筒。Patrick 表示，在 SimPark 裡面的人都有把東西吃玩就把垃圾一丟的習慣，所以垃圾筒所放的位置必須小心設計，好讓人們在一吃玩東西後就有垃圾筒可以丟棄。如果說有太多的垃圾被丟在地上的話，該區的動物就會遷移至別處，甚至絕種。由於遊戲中有食物鏈的設定，所以如果一種生物有大變動的話，其他的生物也會連帶的受到影響。所以，如何保持生態平衡，在本遊戲中是非常重要的。本遊戲將於最近推出，可能在讀者看到這篇稿時，就已經上市了。

SimGolf 據表示是目前最真實的高爾夫球遊戲之一。 Maxis 發明了一種叫做 MouseSwing 的介面，就是玩家必需以滑鼠的移動以及按鈕的時機來模擬實際揮桿的力量。由於這種操作方式比其他高爾夫球遊戲的操作方法都要困難，所以玩家必須多加練習才能準確的揮桿。SimGolf 提供了內建的球場設計功能，玩家不但可以享受自己所設計的球場，還可以與其他的玩家分享。遊戲中還包含了世界各地有名的高球場，並且提供了由高球專家 Robert Trent Jones Jr. 的親自指導，帶領玩家掌握一些在各場地打球的技術。遊戲支援連線功能，玩家可以經由各種連線方式與遠方玩家一同進行球賽。本遊戲亦將在最近推出。



Patrick 接著為筆者介紹一個叫作 SimCopter 的遊戲，這一個遊戲雖被冠以 Sim 字頭，但是卻不是一個模擬遊戲，而是一個動作／策略遊戲。在本遊中，玩家將可以有機會駕駛直升機，在自己以 SimCity 2000 所創造的城市中飛行。在遊戲中，玩家將會接到不同的任務，必須縱橫於一個 3D 城市中以完成任務。玩家可以在由 SimCopter 預設的數個城市中飛行，或是在自己所創造的城市中飛行。遊戲可以讀取 SimCity 2000 的存檔，並且將

其轉換成爲相當精細的 3D 模組，可以看到 3D 版的大樓、工廠、以及地標等等的模擬城市物件，實在是相當好玩（希望玩家還沒有把自己用 SimCity 2000 所創造的城市洗掉）。

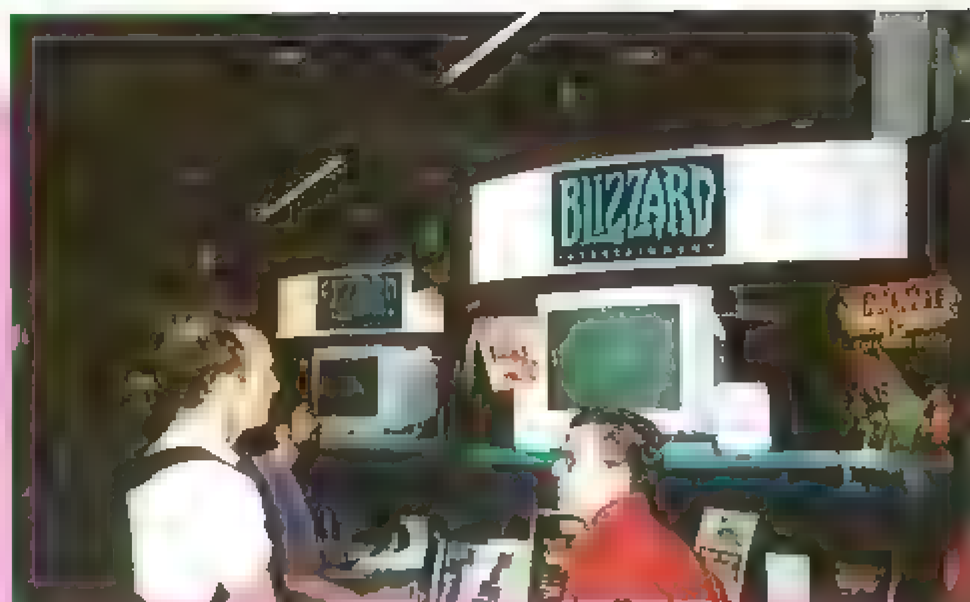


最後，Patrick 爲筆者介紹了 SimCity 2000 網路版。在網路版中，遊戲支援到四人同時進行遊戲，網路版的目的除了一味的建設外，還要與其他的玩家透過資源交易、資金競爭、以及其他的商業手段來互相競爭。玩家最終的目的，就是要取得城市中最多的土地，掌握大部份的錢。除此之外，遊戲的介面與進行方法都與普通版的遊戲無異。本遊戲將於今年暑假推出。

Blizzard



Blizzard 正在播放 Diablo 的過場電影。



Blizzard 攤位之一景，讀者可以看到該處人山人海，可見 Bliz-zard的遊戲是會場的焦點。

筆者來到 Davidson & Associ-ates 的攤位，這是一家很大的代理發行公司，有名的 Blizzard 以及 Cyberdream 都是由這家公司代爲發行其遊戲。在場接待的是 Susan Wooley，他是負責 Blizzard 的一切公關事務的人，他爲筆者介紹了一些將由 Blizzard 所推出的強檔產品，諸如 Warcraft Ⅱ 的資料片 Beyond the Dark Partal、Starcraft、及 Diablo 等遊戲，一個比一個精彩，看來 Bliz-zard 在業界眞的是紅得很快。



Warcraft Ⅱ：Beyond the Dark Partal 是一片純資料片，將爲 Warcraft Ⅱ 增加 50 個新任務，包括了新的地圖，新的圖型等東西。資料片將會以一片光碟的方式推出，背景是當人類將 Orc 的神秘之門摧毀後，Orc 仍有可以通往其他世界的通道，如果玩家選擇扮演人類，目的則是摧毀其通道；但玩家若選擇扮演 Orc，則必須打敗人類，以保護該通道。Susan 表示，資料片中將會加入新的圖型及音樂，讓玩家以另一種全新的感覺進行遊戲。還有，新的過場電影也會被加在資料片中，是一片 Warcraft 迷不可錯過的資料片。



StarCraft 是另一個由Blizzard以 Warcraft系列引擎所製作的遊戲。玩家將旅行到遙遠的宇宙來平息一場歷時已久的戰爭。 StarCraft 是一個支援到最多八人連線的即時戰略遊戲，玩家亦可以經由Blizzard的Battle.net來進行該遊戲（以下將會爲各爲介紹什麼是Battle.net ）。玩家將伴演著三種生物中的其中一個角色，爲了要防止另外兩種生物進犯到己方的領空，玩家必需以一連串的攻擊以代替防禦。

由於遊戲是即時戰鬥，所以玩家的反應要非常快，而且在還要步步爲營，所以遊戲的策略成份很重。遊戲的介面跟魔獸爭霸一樣，但在畫面悃型上卻是迥然不同，筆者在會場看到的是一大堆奇怪的生物在畫面上爬來爬去。還有，在遊戲中己方不同種族的生物若碰在一起，就會融合在一起並且成爲一種新的生物，而各種生物又有不同的防衛／攻擊力，所以如何將生物組合在以起才能擊敗敵人，也是遊戲中的一門大學問。本遊戲將於今年冬天推出，預計將只會推出Windows 95的版本。

最後，Susan 爲筆者介紹 Diablo 這套遊戲，這套遊戲可以說是 Blizzard於 1996 年的鎮山之作。遊戲的背景是中古時代一個充滿著邪惡勢力的村子，主角爲了尋找光明，在這邪惡的村子中掙扎。遊戲主要是以探險、角色與角色的關係爲主幹，然後發展至村子中所隱藏的秘密。玩家可以選擇戰士、武士、以及法師其中的一個角色作爲主角，每一個都有不同的能力與力量。玩家會經過一層一層的山洞，每一層都充滿著敵人、陷阱、密門、武器、怪物、以及魔法物品，直到到達最深處，才能找到事情的真象。


Diablo

遊戲的畫面採 45 度角俯看的視角，跟創世紀八的差不多，遊戲中所有的生物都是經由 3D 精心繪製，所以有一些怪物看起來很噁心。據 Susan Wolley 表示， Diablo 最特別的地方，就是他每一個舞臺不是預先就設定好了的，而是經由程式的一個亂數舞台產生器，每一次都會產生出不同的舞台，所以當玩家全破一次之後，再玩第二次時，又將會是全然不同的關卡。遊戲的畫面模式是 SVGA，所以其畫面相當精致。遊戲支援多至四人連線，玩家們不但可以互相合作，還可以進行 Death-match的模式，互相在迷宮中對戰。在 Diablo 中玩家可以使用魔法，其施法畫面相當華麗，讓筆者看得目瞪口呆。據Susan表示， Diablo 應在暑假就會推出，只將推出 Win 95 版本。

Susan Wolley 說， Diablo 將在 Internet 上面設製一個站台，取名爲Battle.net。這一個站臺將可以讓玩家經由PPP/SLIP網路帳互連線，與別人一同享受Blizzard任何一套遊戲的多人連線功能。上面所介紹的三個遊戲，都將內建連上 Battle.net 的功能，所以以後如果想找人對戰，只要輕鬆的上線即可，不必再仰賴如 Kali 這一類的程式。





由於Blizzard的遊戲已介紹完畢，所以筆者便跑到攤位得另外一面， Cyberdream 的區域。在場

接待的是公關部經理 Andrew Balzer ，他爲筆者介紹了不少的遊戲，雖然很多筆者以前都報導過，但是在會場實際的看到遊戲之後，又有一番不同的感覺，所以讓筆者仔細道來吧！



Cyberdream 使用了最新的攝影技術來模擬 60 年代的電影感覺。Cyberdream 表示整個遊戲將不用彩色，而使用 256 色灰階來創造以前黑白電影的感覺。Noir 將會給玩家一種強烈融入遊戲的一種感覺。在 Noir 中，玩家是扮演一位私家偵探的角色，必須在將案件抽絲剝繭後才能查出他同事被謀殺的事實眞象。遊戲的灰階顯示方式，讓玩家可以享受到復古的電影感覺，還可以給遊戲的整體一種陰暗的感覺。遊戲的音樂充滿著 60 年代的風格。Cyberdream 爲了拍攝本遊戲，特別找到了許多 LA 在 60 年代的時的檔案照片，作爲遊戲藍幕拍攝的背景，由於本遊戲的電影相當特別，反而讓遊戲本身顯得較不突出，玩起來好像在看一部互動電影一般。如果說玩家喜歡復古的風格，那 Noir 是一個不錯的選擇。本遊戲將在本年度第三季推出。

Cyberdream 與好萊鎢的 3-Space 電腦特效公司合作，設計了這一個動作遊戲。本遊戲將使用視窗 95 爲介面，並藉由視窗 95 的 32 位元作業環境的優點，來增進遊戲的流暢度。 Rever-ence 是一個以第一人視角爲主，並使用 SVGA 以及最新的材質黏貼技術的 3D 遊戲。遊戲中的人物都是以 SGI 系統所投影繪製，並穿插數位電影來連接劇情。本遊戲由於是 Cyberdream 所設計，因此遊戲的內容是陰暗且噁心的。遊戲亦支援網路及多人連線對打的功能。



Cyberdream 與 Go-GO Interactive 合作，發展這套動作／冒險遊戲。遊戲的主角被騙喝下一罐縮小藥水。而他必需在縮得比原子還小之前，找到一個失蹤的女孩，並且找到縮小藥水的解藥。本遊戲使用第一人視角以及第三人視角，而玩家可以在之中自由切換。遊戲是採用 SVGA 的模式，並且運用了與 Reverence 相似的 3D 引擎。玩家在進行遊戲之前，還可以選擇以男孩或是女孩來進行遊戲。

記得在 1995 暑假時，這是一部在美國造成轟動的電影，不知道在臺灣是否亦是如此。這是一個冒險／動作遊戲。本遊戲的劇本是由Dennis Feld-man所寫，他就是撰寫電影版 Species 的人。遊戲中亦請到了在電影中飾演 SIL 怪物的 Natasha Henstridge 。遊戲與前幾個一般，都可從兩個視角之中互相切換。玩家所扮演的是一個搜索小組，

目地就是要狩獵 SIL 怪物。再一次的，Cyber-dream又請到了著名畫家 H.R. Giger 來為遊戲繪製其設計的 SIL 怪物。

Wes Craven，一位著名的恐怖電影作家，其作品有〝The Hills Have Eyes〞，〝The Ser-pent and the Rainbow〞，〝The People Under the Stair〞，〝A Nightmare On Elm Street〞。現在與 Cyberdream 合作，徹底研究心裡學上的所謂〝七種讓人類感到可怖〞的方法。這個作法與 Sierra 推出幽魂時所使用的方法一樣。這一次 Cyberdream 即將於明年推出 Principle of Fear，實在讓人期待。

Silicon Graphics

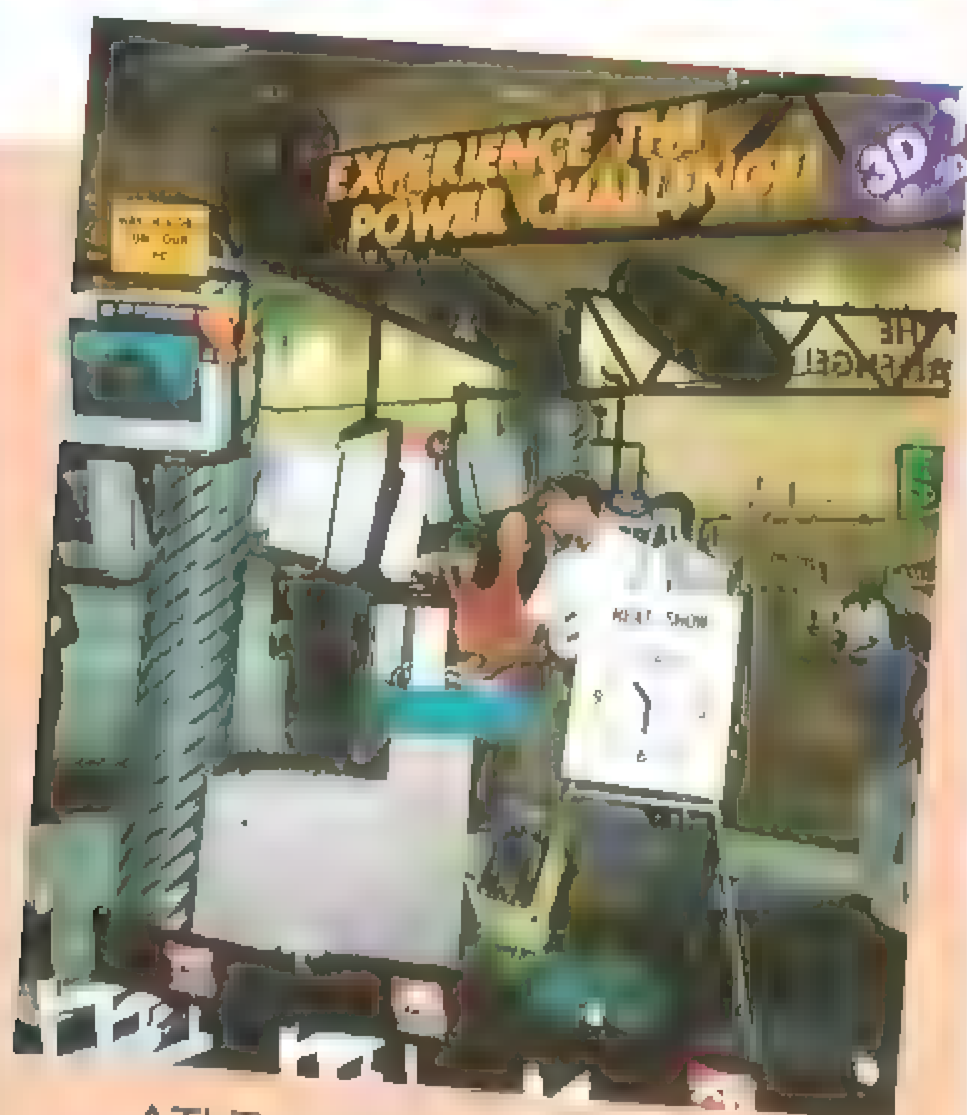
由於離下一個約會尚有一些時間，所以筆者就在附近先逛逛，筆者走到了 Silicon Gra-phic 的攤位，Silicon Graphics 是電腦界 3D 動畫的巨人，玩家在絕大多數的遊戲中看到的 3D 動畫及圖片，都是在 Silicon Graphic 所推出的電腦上所繪製的，這種電腦業界都通稱為SGI（Silicon Graphics Interface），由於這種電腦的 3D 功能強大，而且他可以作到即時投影的地步，所以為遊戲界廣為使用。在會場他們將一臺 Pentium 166 + 32MB 記憶體的電腦安裝 Autodesk 3D Studio 以及一臺 Silicon Graphic Workstation加上其 Fire Walker 的 3D 程式互相比較速度，筆者發現，一張複雜的 3D 圖片 PC 需要使用 32 秒來進行投影，而 SGI 只用了不到一秒鐘，由於速度幾乎是一瞬間，所以根本不知道有多快。會場中，SGI 還展示了一個在其機器上執行的飛行遊戲，由於其強大的 3D 即時投影功能，讓該遊戲的流暢度以及背景的精細度好到不能想像的地步。SGI 的圖型工作站一臺都差不多要上百萬臺幣，連最陽春的桌上型電腦都要超過六千美金，所以這可不是一般玩家可以玩得起的。

SGI 這家公司可說是已掌握了 3D 方面的最新技術，不曉得玩家們知不知道在數年前最有名的 3D 程式 Alias，這是一個在麥金塔上的 3D 程式，當時所有在電視上的 3D 動畫以及電影特效都是使用這套軟體所完成，如今，設計這套軟體的 Alias Research Lab 被 Silicon Graphics 所收購，掌握了其所有的技術。雖然說在軟體方面已經得利，但若沒有好的硬體相搭配，那再好的軟體也發揮不出其所應有的功能，有鑑於此，Silicon Gra-phics 將生產 Cray 超級電腦的 Cray Research Lab 收購，於是又掌握了世界上最快電腦的技術。因此，Silicon Graphics 所擁有的技術可說是沒有其他公司可以比擬，就拿會場展出的那一臺工作站電腦來說好了，那是一臺裝有 16 個 RISC 的 400Mhz 的電腦，並且裝有 256MB 的記憶體。其所執行的作業系統是專為多 CPU 機器所設計的多功分功處理系統，能真正的將多重 CPU 電腦的力量發揮出來。（註：如果機器不是執行支援分功處理的作業系統，那麼就不能完全的將多 CPU 的力量發揮到極點，例如筆者家裡網路的伺服器是雙 Pentium 133Mhz，如在 DOS 或 Windows 95 下測的話，速度達不到裝一片 133Mhz 機器的兩倍，但是如果在支援分功的 Windows NT 4.0 下測的話，速度就幾乎兩倍。因此如果玩家要買電腦來只是要玩遊戲或是打功課的話，千萬不要聽信一些電腦電的話而買了雙 CPU 的機器。）也就是說，該電腦可以以 400Mhz 的速度同時投影 16 張圖片，真是太可怕了。

玩家們大概不知道，即將推出的任天堂 64 這台遊樂器就是由任天堂以及 SGI 兩家公司共同設計的。換句話說，在所有的次世代主機中，任天堂 64 的 3D 能力將會比其他兩台機器都要強多了。SGI 在場職員表示，由於任天堂 64 中使用了 Cray Research Lab所發展的 3D 晶片，任天堂 64 將會有每秒 30 張圖片的即時投影能力，再加上晶片中燒有 SGI 最引以為傲的〝物件 3D 運動軌跡〞的技術，遊戲中物件的運動方式將會跟在現實世界上一樣的自然。筆者看到在場展出的超級瑪莉 64，實在是讓筆者大開眼界。本刊主編曾跟筆者說過，日本的 3D 技術雖突飛猛進，但是實際上卻還是趕不上美國，現在任天堂直接尋求美國公司的合作，取得最新的 3D 技術，若不是任天堂仍沿用容量超小的卡帶介面，筆者一定會買。

順便透漏，據筆者所知，臺灣目前沒有一家遊戲公司有 SGI 的設備，除了一些動畫設計公司之外，不過全臺灣不會超過 50 臺。反觀美國，據 EA 的公關部表示，他們有超過一百臺的 SGI 電腦分佈在所有旗下的公司，如 EA Studio,EA Sports, Bullfrog,Origin, NovaLogic,以及最近成立的 Jane's Combat Simulation。所以，若臺灣的玩家想要看到好的國產 3D 動畫在遊戲中，筆者認為還有很長的一段時間呢。

ATI



ATI Technology 的遊戲比賽會場，在這裡他們舉行遊戲大賽，贏了即可拿到夢幻電腦。

好了，現在到了與 ATI Technology 所約的時間了，在 ATI 攤位所接待的是其公關部經理 Brain Hentschel 。Brain 介紹了幾款將由 ATI 推出的產品，其中包括 3D Xpression 與 3D Rage 晶片組。他還向筆者提到 ATI 與幾家大公司的合作計畫，都將在以下與讀者一一介紹。

3D Xpression 是 ATI 即將在下半年主打的產品。這是一片高速的 3D 加速卡，卡上使用了 ATI最新研發的 3D Rage 晶片組，功能包括了 3D 加速、 2D 加速、以及 MPEG 影像撥放的能力。這片卡最強的是可以進行卡上 3D 圖型投影，包括視角校正材質黏貼（ Perspective corrected texture mapping ）、材質過濾（ texture filtering ）、 MIP 黏貼功能、物件組合、以及陰影投射等功能。可以讓 3D 繪製的速度高達沒有裝加速卡的十倍。 3D 影像的解析度從一般的 256 色增強到 65535 色，再加上卡上的過濾功能，可以將一些較粗糙的像素以及不平整的邊修細，整體呈現出來的效果就好了不少。

3D Xpression 支援所有常用的圖型介面以及程式介面，例如 Microsoft Direct 3D 、 Intel 3DR 等介面，代表著與未來所有的遊戲相容性的保證。由於 Microsoft Direct 3D 已毫無疑問的即將成爲眾 3D 遊戲設計標準，所以一些較舊的 3D 加速卡就可說是已被淘汰掉了。另外，3D Xpression 的 2D 功能也是非常的強，它是一片 64 位元的影像卡，擁有超過 3000 萬 Winmarks 的速度，也就是說，這片卡在 2D 方面的速度要比其他廠牌同級的卡要快上 30% ，不像 Diamond Edge 3D 雖然在 3D 方面很強，但是 2D 方面卻不堪一擊。



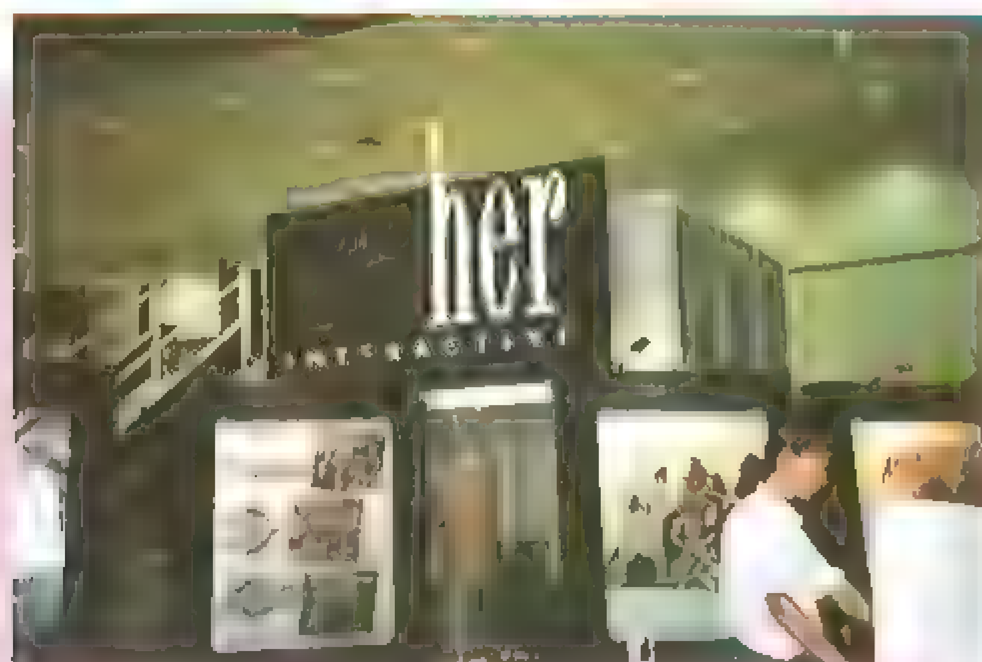
3D Xpression 支援卡上 Mpeg 解碼，可以播放電視般效果的全螢幕電影。卡上所使用的 3D Rage 晶片組還擁有增強影像品質的能力，可以將一般 Mpeg 影像的粗點以及對角線雜訊全部消除，讓所呈現的影像更加自然。卡上裝有 2MB 的 EDO 記憶體，可以擴充至 4MB 。 EDO 記憶體的好處是玩家可以不用花買 VRAM 的錢，就可以享受到比 DRAM 更高速的記憶體。卡上預留了擴充槽，可以加上在未來推出的電視解碼器以及影像補捉卡，再加上 ATI 提供了 5 年的保證與售後服務，可以說是眾玩家買影像卡的一個好的選擇。這一片卡預計將會以 $299 美金的價格出售。

Brain 跟筆者表示，當 ATI 宣佈與 IBM 合作，在其新推出的 Aptiva 電腦內安裝新的 3D Xpression 卡，讓玩家可以享受到高速的 3D 遊氣以及平順的 2D 畫面。還有， NEC 也決定在其即將推出的電腦機型中全部裝上 3D Xpression ，而另一家美國大型電腦公司 Gateway 也計畫如此，看來， 3D Xpression 在市場上的裝機率將會很高。而支援的遊戲公司呢？ Brain 表示， Sony Interactive 、 Activision 、 Psygonosis 、 Interplay 、 Vorgom 、 FormGen （這家公司的旗下有 Apogee以及 3D Relem ）、 Domark 、以及 Gremlin 都與 ATI 簽約，將在以後推出的遊戲中都支援 3D Xpression 卡。

會場上 ATI 辦了一個玩遊戲的比賽，大獎是一臺〝夢幻電腦〞，就是將所有最好的配備都裝上的電腦。第一天比賽是玩 Activision 的 Mech worrior2 ，筆者輸了；第二天在會場玩的是 Midway 的 Mortal Kombat 3 ，筆者又輸了；第三天玩的是 Sony Interactive 的 Assault Rigs ，筆者又敗下陣來，看來，筆者眞是與該臺電腦無緣。最後，筆者只拿到了三件印有 ATI 商標的衣服，做爲安慰獎。（輸一天拿一件）

接著，筆者來到了 American Laser Games 的攤位，這次該公司主打的是旗下專門生產女孩遊戲的 Her Interactive 所生產的 McKenzie & Companies以及 Vampire's Diary 兩個遊戲。在場接待的是 ALG 的公關部經理 Gail Rubin 。

Her Interactive



Her Interactive 是 American Laser Games 旗下的一家公司，專門為女孩子設計電腦遊戲。

記得筆者以前曾在軟世的新 Game 熱報中曾介紹過這套遊戲， McKenzie & Companies 是一個以高中女孩為中心，並以學校生活及交男朋友為目的，且在最後與心目中的白馬王子一起參加高中畢業舞會（ Prom ）的遊戲。在遊戲的一開始，玩家可以從四個男孩中選擇一個作為〝目標〞，但是由於有一些玩家實在太厲害了，把四個男孩都釣上了，所以 Her Interactive 決定推出本遊戲的資料片，叫 The New Friends 。資料片是以兩片光碟的方式推出，共增加了兩位新的男孩。 James 是一個酷愛摩托車的男孩；而 Aaron 則是一個詩人、喜愛充浪、以及環保份子。

Gail Rubin 拿了一大堆信給筆者看，都是一些女孩從美國各地寫給 Her Interactive 的信，內容不外乎是感激 Her Interactive 能夠專門為女孩子設計遊戲。 Gail 問筆者，在臺灣女孩子玩電腦的情形普不普遍，筆者回答：算了吧！在臺灣會主動去玩電腦的 10 ～ 20 歲女孩根本是少之又少。在美國因為學校老師都會規定學生作業一定要用電腦打（這是真的，如果不是用電腦打的，老師會拒收），所以一般的人都具有基本的電腦知識，自然玩電腦的女孩人口就很多；但是臺灣老師都規定要用筆寫，而且家長們都普遍無法區分電腦與遊樂器的分別，所以自然而然，電腦就變成了男生的特權。 Gail 聽了之後，表示非常感慨，她說本來 Her Interactive 還想擴充亞洲市場的，但是聽筆者一說，好像沒啥搞頭。筆者建議他們倒是可以試試香港，至少筆者住在香港時所看到的玩電腦的女孩比在臺灣看一輩子的還多。

Gail接著帶筆者看了Vampire's Diary，本遊戲是由著名小說所改編，是一個充滿著許多 3D 場景的冒險遊戲。玩家所扮演的角色是遊戲中的少女 Elena ，她為了將邪惡的勢力從所居住的小鎮中除去，經歷了不少事情，甚至與吸血鬼墮入愛河。 Gail Rubin 表示：〝從本公司的調查顯示，多數的女孩喜歡可怕、顫慄、並且擁有豐富角色，但是沒有噁心鏡頭的遊戲。因此，在 Vampire's Diary 中，我們朝這方面發展，讓遊戲真正適合女孩子們來玩。〞

遊戲中的 3D 場景可以讓玩家在其中自由活動，就像 Under a Killing Moon 一樣。遊戲將只推出 Win 95 版本，因為遊戲是採用 Microsoft game software development kit 所設計。玩家除了可以自由活動，還可以上下檢視，遊戲採用立體音效設計，可以讓玩家更加的感受到遊戲的立體場景。 Vampire's Diary 將於今年秋天推出，並且將會以多片 CD 的方式出現。



QQP 也是一家 American Laser Game 的公司，這次在會場看不到他們有什麼新產品，除了一個專為 Sony PlayStation 所設計的 Shining Sword 之外，筆者看了一下遊戲的動畫，效果還不錯，但

是由於本刊不報導遊樂器的新聞，所以也就不逗留了。

Greative Labs



筆者來到了 Creative Labs 的攤位，在場接待的是其公關部經理 Theresa Pulido 。她向筆者介紹了一些新的產品，如 Graphics Blaster MA302 、3D Blaster PCI 、 Modem Blaster ，以及 Discovery 8x 等產品。筆者將在以下為各位一一介紹。



Graphics Blaster MA302 是由 Creative 所推出的第一款影像卡，Theresa 表示，這是第一片裝上 Rambus memory 的影像卡，該種記憶體的好處就是它比目前業介所使用的 VRAM 快上 25% 左右，由於這片卡是 64 位元，加上 Rambus memory 的速度，讓它成為業界目前數一數二的影像卡。這片卡在裝上 4MB 的 rambus memory 後，可以跑到高達 1600 × 1200 × 1677 萬色的解像度。這片卡的速度可以讓使用者同時在任何的一種解像模式下開三個電影視窗，並同時連續流暢撥放（隨 CPU 的不同，速度將有差異）。加上隨插即用以及軟體 MPEG 的功能，讓這片卡的表現相當出色。



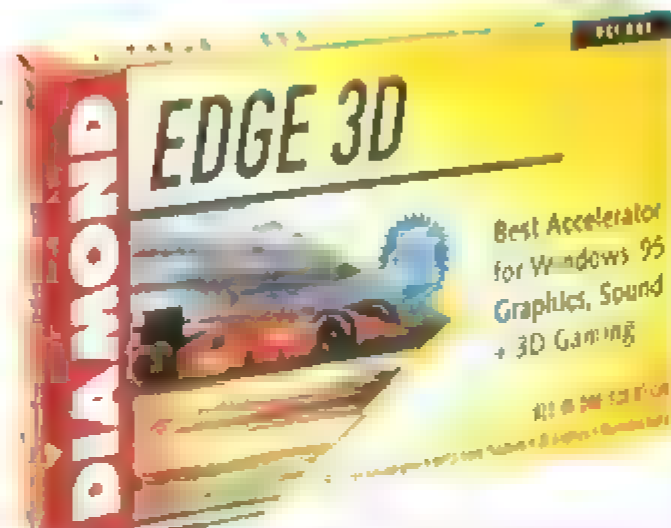
3D Blaster PCI 是舊有的 3D Blaster VESA 版的加強版本。除了使用 PC I 介面，讓卡的速度更快之外，新的 PC I 版本還支援了 Microsoft Direct 3D 的標準，保證了與所有未來即將推出的 3D 遊戲的相容性。3D Blaster PCI 在處理 3D 圖型的速度高達每秒 250000 的三角圖型以及 25000000 像素，加上卡上內建 2MB 的 z 軸緩衝記憶體以及材質暫存區，讓整張卡所表現的 3D 效果達到最高。

Modem Blaster 28 8 External 是繼 Modem Blaster 之後所將推出的外接式數據機。只是普通的數據機，不過還沒有的數據機的玩家不妨可以考慮這款由 Creative 所出品的數據機，至少 Creative 的廠牌還是值得信任的。

筆者在攤位遇到了一位朋友，他是 Creative 研究小組中的一員，目前正在進行一個發展廉價 MPEG Encoder 的計劃，讓玩家可以即時卡上壓縮的功能，製作自己的 MPEG 電影。不用像以前將未壓縮的電影存在硬碟內，然後用花上數十小時用軟體壓縮，實在是浪費時間。另一項他向我透露的是 Creative 將在年底推出低價的光碟寫入器，讓一般玩家可以擁有 CD-R ，到時候就可以自己製作大 X 帖，眞是好消息。

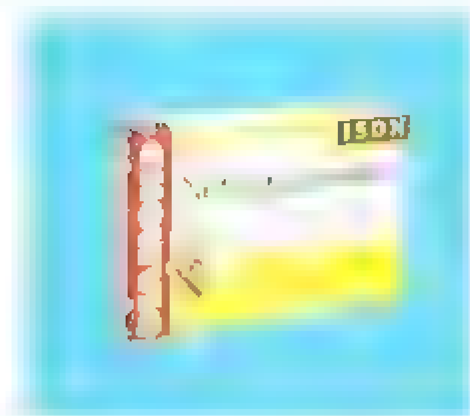
由於西館所有的好地方都逛盡了，所以筆者便來到北館，其實事實上一些精采的東西都是在西館與南館，所以筆者介紹這些館的份量相對的也很重。至於其他三個館，筆者將只挑選一些重要的公司為各位介紹，希望大家能見諒。（其實介紹一些在臺灣連聽都沒聽過的公司也沒什麼意義）

Diamond Multimedia



筆者來到 Diamond Multimedia 的攤位，在場接待的是 Kim Stowe 。雖然說他們在會場展出了不少產品，但是大多都是舊產品，新的產品只有兩個，分別是 Diamond

Edge 3000 以及 Super NetCommander ISDN 。Diamond Edge 3000 是在前不久推出的 Edge 2000 的增強版，除了與 Microsoft Direct 3D 相容之外，還改裝了 2MB 或是 4MB 的 VRAM 。除此之外，其他得都與 Edge 2000 一樣。



讓筆者注意的是 Diamond推出的 Super NetCommander ISDN這套產品。由於經由一般數據機連線的速度最高只到每秒約 3K ，實在是很慢，有時候由於電話線路品質不好，讓連線雜訊增加，使得傳輸速度更加減低。本刊編輯室的速度更達到每秒 0.03K 的低點，實在是讓人感到慢的不耐煩。如今 Diamond 推出的這片 Super NetCommander ISDN 正是可以讓玩家經由 ISDN 電話線以 128000KBS 的速度連線，那是一般 28800 數據機四倍的速度，可是玩家必需要向電話公司申請裝置 ISDN 電話線才能使用，那是一條有一點像〝專線〞一樣的電話線，其品質很好，可以傳輸以較高速的速度傳輸資料而不會產生誤差。在美國使用 ISDN 的收費是每分鐘約 0 . 25 臺幣，實在是很貴，像筆者一個月至少也要連線超過 200 個小時，所以曾在以前安裝 ISDN 時，每個月付了不少電話費。

Diamond 的 Super NetCommander ISDN 玩家可以較低的價錢買到 ISDN 網路卡。而在未來，Diamond 將會推出 Cable Modem 界面卡，讓玩家可以以每秒 1MB 的速度連上網路。就像筆者現在是美國 Cable Vision 有線電視公司的 Cable Modem 測試員。筆者電腦經由一片介面卡接到連到家中的有線電視電纜，就可以享受到每秒 1MB 的傳輸速率。 Diamond 即將推出的 Cable Modem 介面卡可以讓玩家買到較低價的卡，不像現在的貴得半死，筆者只好用租的。

接著，筆者來到 Q Sound 的攤位， Q Sound 這家公司致力於利用兩隻喇叭就可以製造出從感覺四面八方來的聲音。一般來說，如果想要有好的音效，而且可以感覺音源的前後左右，就必須要有 5 支喇叭裝在聽者的四面八方，這種方式也就是傳統的杜比音效。但是，杜比音效的設備很貴，且需要專用的解碼器才能使用，所以不太適合在電腦遊戲上使用。有鑑於此， Q Sound 發明了一種利用人類耳朵的特性發明了一種發聲方式，只要使用軟體以及兩隻喇叭就可以製造出同一種音效，完全不需昂貴的配備。這到底是怎麼作到的呢？ Q Sound 的人員找來了許多的人，並進行一連串的測試，將數據整理出來，發現將不同的頻率及不同的音量同時很快的交互撥放，既使聲音是從前面的喇叭發出，聽者也會以爲聲音是從不同的地方傳來。於是，他們發展出一套聲音處理的公式，可以製造出同樣的效果，而這套程式他們將其作爲函數館，讓各界的程式設計師可以加以利用。在設計遊戲時，設計者只需將 Q Sound 函數館連結進來，並加以控制，就可以讓所寫出的遊戲擁有立體聲。換句話說，Q Sound發展出來的這套程式是軟體的信號處理器。

目前有很多公司都極欲在遊戲中加入 Q Sound 的功能，筆者記得最早使用 Q Sound 的遊戲好像是超級快打旋風，不過由於一般的電動場都很吵、加上動作遊戲使用立體音效並不適合，所以一般的玩家不太能感覺到其差別。說了這麼多，筆者覺得應該實際的讓玩家們體驗一下 Q Sound 的立體感，因此，筆者特別取得 Q Sound Labs 的授權，將一套 Q Sound 的範例撥放程式放在本刊的 WWW 上，玩家可以上去將其下載，並可以知道筆者對 Q Sound 的效果並沒有誇大。

由於時間已不早了，整個 E3 展已經都差不多看完，而行程還有一天，筆者將在最後一天前去聽一些重要的演講，如由美國一些大公司高級主管一起討論〝線上遊戲的展望〞、〝未來遊戲的展望〞、以及〝 3D 遊戲的目標〞等題目，將會由筆者翻譯並在本刊登出，敬請各位讀者期待。

這次 E3 報導的成功，筆者要感謝本刊鍾文慶主編以及李初陽總編的支持，鍾主編在做筆者這一篇稿時，以每秒 0.3K 的速度下載了超過 60MB 的圖檔，而李總編爲筆者爭取出差的費用。還有，筆者要感謝主辦單位 IDSA 、協辦單位 Infortainment World 及 MHA 等公司在展後提供各種資料。

記者：劉稼禹／東京報導

東京玩具展特別報導



1996年東京玩具展，於6月6日到9日，在日本海濱幕張舉行。如果各位讀者不健忘的話，應該還記得去年十一月的多媒體大展，也是在此地展出。這次玩具展的會場，共分八個館由154家日本廠商，和48家分別來自台灣、大陸、德國、香港、韓國、美國的海外廠商共襄盛舉，總計有35,000項產品在會場展示。



會場地圖

由於玩具展的內容五花八門，從各式各樣各平台的電子遊戲，到拼圖、積木、娃娃、模型、整人道具、玩具汽車、甚至紙牌應有盡有，所以相形之下，電子遊戲所佔的比例大約只有整個展場的三分之一左右；再加上同一個場地將於年底還要再舉辦一次規模更大的日本東京E3大展，所以許多廠商在權衡輕重之下，遂放棄了六月的這個展期，例如半個月前才在美國E3中大出風頭的任天堂就惡意缺席，而讓SEGA獨領風騷。雖然如此，還是有不少廠商推出了他們的新作讓參觀者試玩，並且有不少電玩的週邊產品一併展出，五花八門熱鬧十足，真是讓人見識到了日本人什麼都能賣的生意頭腦。以下便為大家介紹這次展覽中所展出的一些重點產品。



CAPCOM

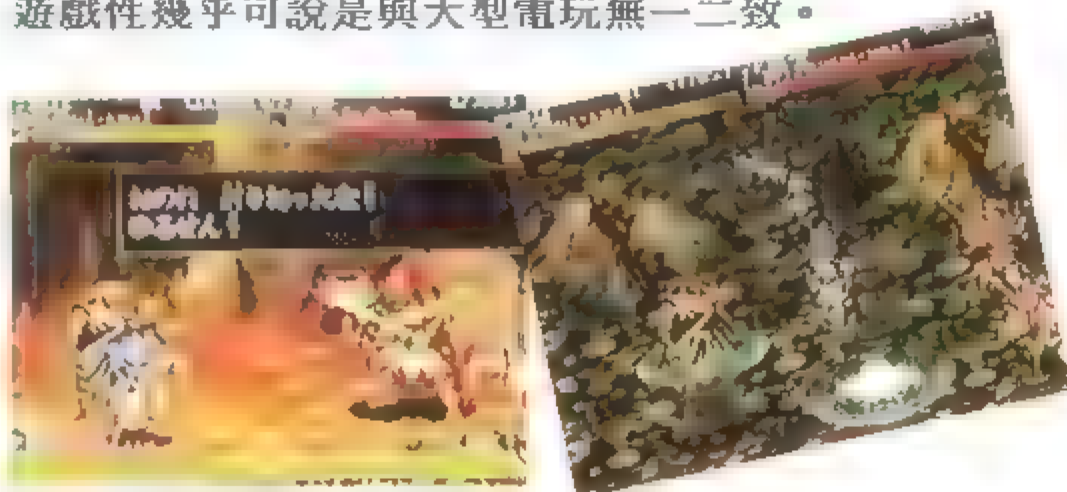
該公司這次所展出的重點作品包括：

快打旋風Zero 2－全新的連續技可接連使用，出場的角色總共多達18人，並且為新玩者設計了一個全新的模式，使之能更容易上手。這次本遊戲居然也做了超任版哩！





吞食天地二：赤壁之戰—根據本宮廣志的原作「吞食天地」改編而成的三國世界，是從大型電玩移植而來。除了能兩人對戰之外，圖形、聲音、和遊戲性幾乎可說是與大型電玩無一二致。



謎魔界村—簡單說來，就是奇妙大百科的大魔界村版。角色造型取材自著名舊作的大魔界村，遊戲中共有71項道具，100關，並且可讓玩者自由設計新的謎題關卡。



洛克人8－難度較高的洛克人又來了！在第八代中較令人注目的是，CAPCOM公司將與第三波合作，首度在日本國以外的地區向廣大的玩者徵求頭目的造型設定。





其他—為了爭取國外市場，CAPCOM還簽下了一些知名的角色造形，如蜘蛛人、美國隊長、和迪士尼的小木偶、與唐老鴨等，來製作超任的動作遊戲。（圖五）





SNK



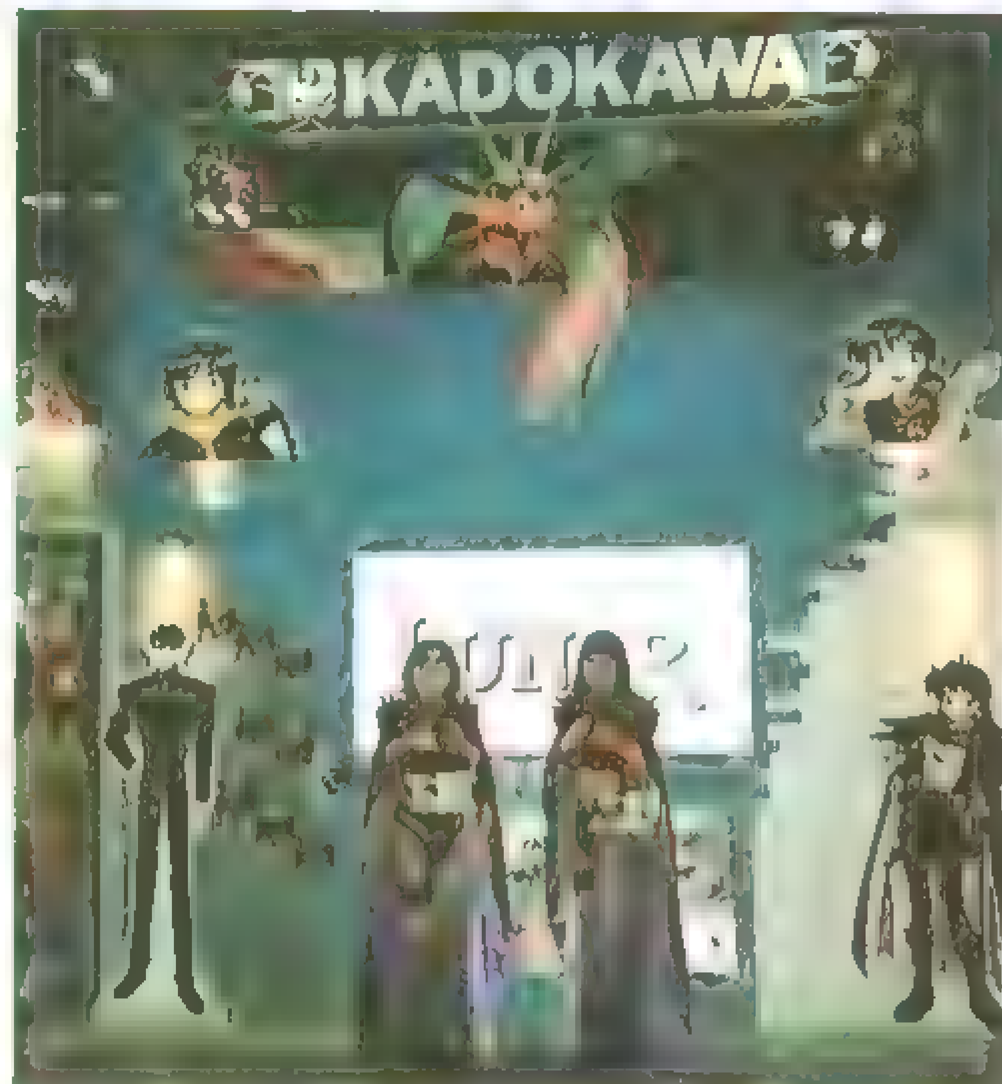
目前侍魂系列的第一個 RPG 遊戲是武士道烈傳，預計將會只有 SNK 的版本而頗受矚目。遊戲中有200個以上的事件、200個以上的敵人角色、200 種以上的必殺技。此外，還有 80 種不同的隊伍編成方法，預計將比其他前作更為精彩。



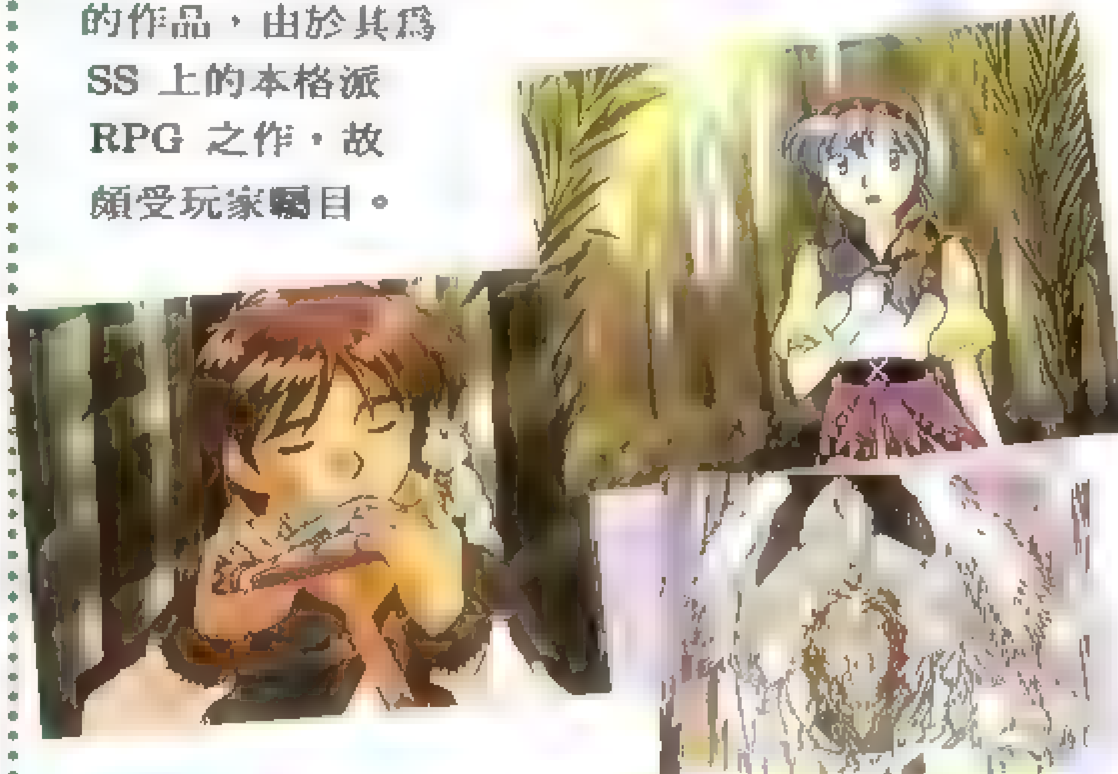
另外，神秘的格鬥天王 96 ，到目前為止在會場未提供任何畫面；但在會場中，卻有展示餓狼傳說 3 、侍魂：斬紅郎無雙劍、餓狼傳說 4 、和格鬥天王 95 這幾款遊戲的 PS 、 SS 或 SNK 版。特別是當格鬥天王 95 的各機種版本一字排開供玩者試玩時，若不特別注意，一時之間還眞難分辨哩！



角川書店



銀河之星－是MD舊作翻新在 SS 上重新推出的作品，由於其為 SS 上的本格派 RPG 之作，故頗受玩家矚目。



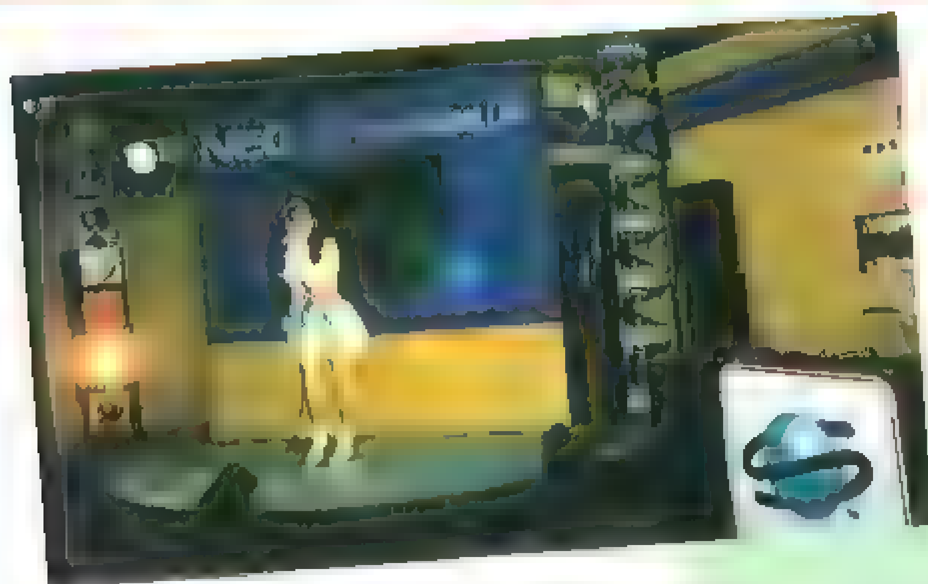


美賽亞（NCS）

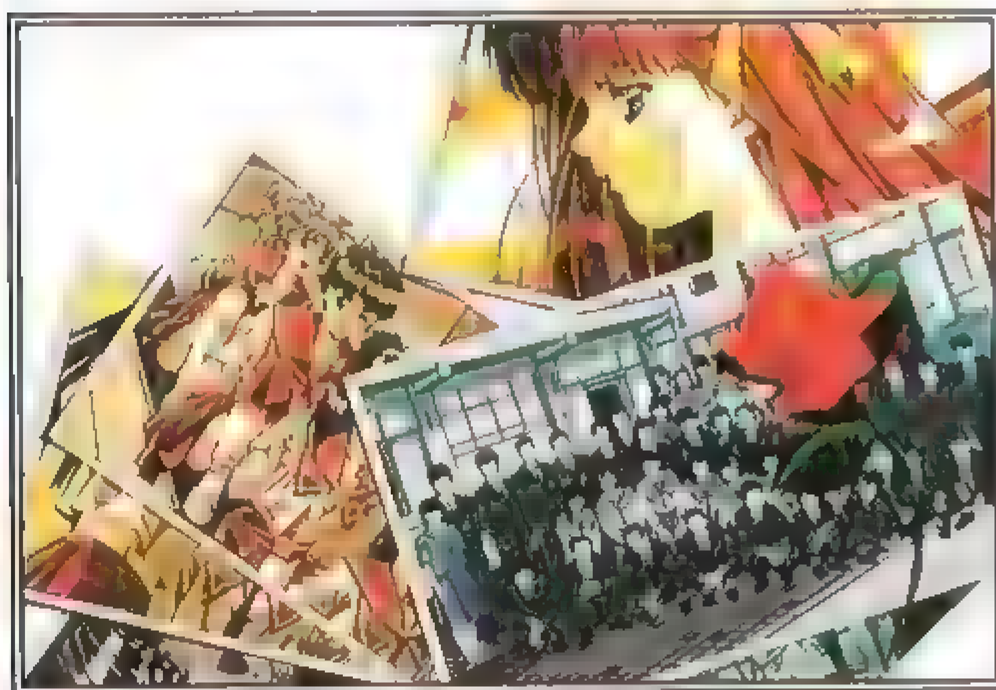
夢幻模擬戰Ⅲ－三代中有了很多大幅度的改變，例如移動的方式從回合制改成半即時制，部隊對抗的規模從 10 對 10 改成 81 對 81 ，可從四個不同的角色中選扮一人並影響到後面的劇情發展。戰鬥畫面從平面變成有 3D 視角的感覺。原來預計在 7/21 發售，現已確定延至 8 月下旬。



NEC INTERCHANNEL



誕生S、卒業S－這些都是由舊作改版的全新SS 版。遊戲本身並無差別，但是在會場，INTERCHANNEL公司卻找來一大群年青可愛的妹妹，一一扮演成遊戲中主角的模樣，在現場所佈置的舞台上載歌載舞表演，吸引了眾多媒體的青睞！



同級生if－原本在 PCE 中的隱藏角色櫻木京子，現在於 SS 版上，可直接在遊戲中出現。畫面也已使用高解析度模式來表現。

SEGA

在此次展覽中獨挑大樑的SEGA，實難掩其想整合電子娛樂市場的龐大野心。SEGA NETWORK目前已打算將其主機／遊戲與多人網路連接，並預計在今夏能透過其網路系統連上INTERNET。這次所展出的作品中，較重要的有：



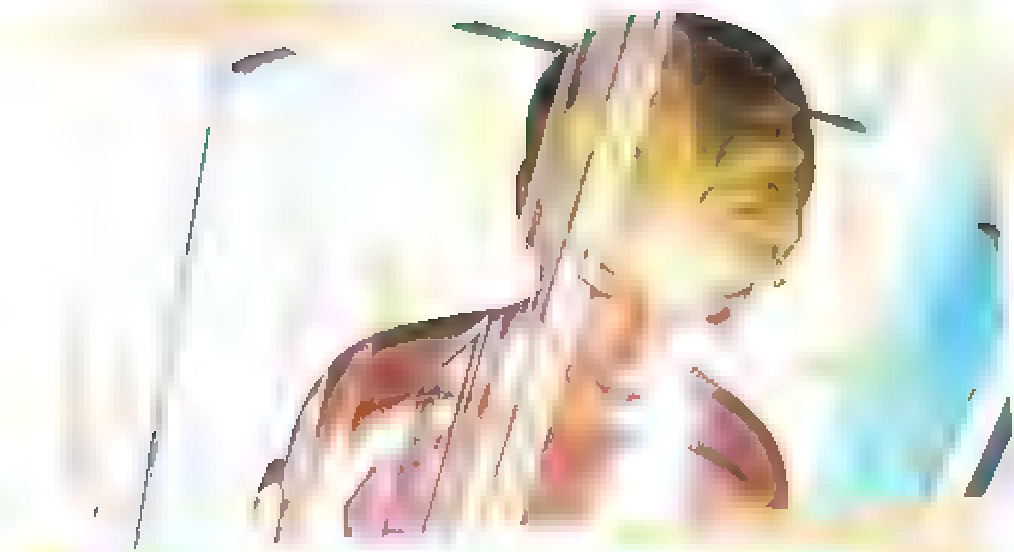
NIGHTS INTO DREAMS－這是由 SONIC 小組所開發，並支援全新 SEGA MULTI-CONTROLER 搖桿（售價 3800 日幣）的主打新遊戲。它已於 7 月 5 日上市，依功能及銷售計劃來看，簡直就是衝著任天堂 64 宣戰：「你有的我也有，你能做到的我也能！」



這次SEGA在移植作品方面，較重要的有三個：格鬥毒蛇、VR KIDS、和 VR 戰警二，但在會場中則以 VR KIDS 的完成度最高。另外，SEGA AGES 是將曾經大受歡迎的舊作如時空戰士、衝破火網等五款，重新移植到 SS 上並以低廉的售價推出，希望能讓懷舊的老玩者重溫舊夢。而哈德森最著名的作品炸彈超人，亦將推出 SS 的十人對戰版

WARP

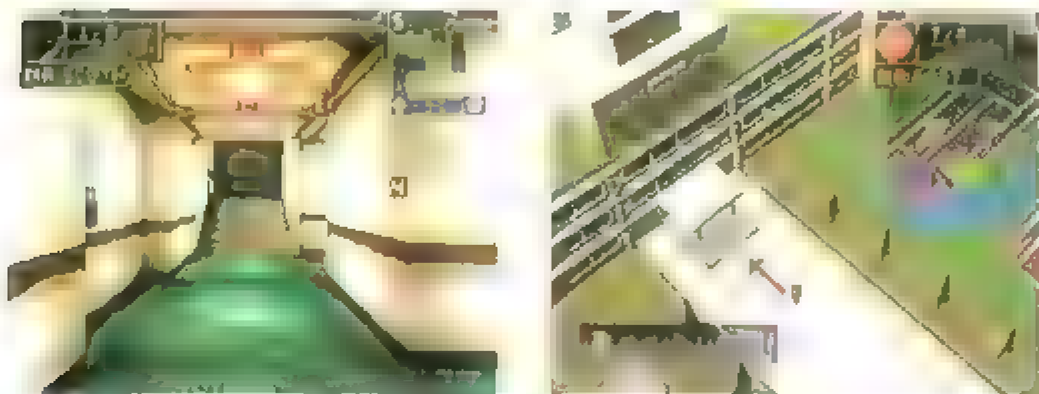
D之食卓的開發公司，因不明原因突然宣佈要脫離 PS 的魔掌，在 SS 上開發 ENEMY ZERO 這個四片光碟的遊戲，預計在今秋將以 6800 日圓上市。





ATLAS

這次所展出的女神異聞錄，基本上可說是女神轉生的 PS 版。





BANDAI

以做玩具起家的 BANDAI ，在跨足遊樂器領域之後，在超任上開發了一個 SUFAMI TURBO，將遊戲卡匣和記憶卡匣分開，以降低每個遊戲的成本。但是否能持續地供應充足的軟體，尚不被看好。





TAKARA

TAKARA 此次所展出的有鬥神傳 PS [illegible]版、和 SS 的 URA 版，及 VR 頭盔。但說[illegible]，在 VR 頭盔中所 DEMO 的，竟是與該公司不相干的SEGA新作 NIGHTS ！





結　語

從此次玩具展中我們可以發現，一個產品－特別是遊戲，唯有完整的設計規劃和週邊產品的行銷搭配，才能使其在玩者的腦海中留下相輔相成的鮮明印象。同時，也希望本地的業者能從日本經驗中學到別人的作法與優點，則將是此間玩者之福！



軟世新聞

Soft World News

登記／局版臺誌字第 8603 號

帳號／40423740

廣告／(07)8151063

焦點新聞：本社與韓國 PC CHAMP 雜誌達成合作交流

〔編輯部〕

軟體世界雜誌自1978年4月創刊至今，陪伴不少學子度過了七年寒暑，堪稱國內電腦遊戲界最老牌的雜誌；自1995年起，更率先以軟體世界雜誌、MegaDisc光碟及軟體世界雜誌全球網（Homepage）三角定位之互補型態加強服務讀者，提供更多元的資訊。有鑑於網路之熱絡與即時需求，本刊Homepage（URL位址：http://www.soft-world.com）更於7月1日起以全新版面問世，並將加入多項實用功能，歡迎讀者大駕光臨不吝賜教。本社全體感謝讀者多年來的厚愛與支持，更期待讀者一本對雜誌的熱愛，持續支持由本社主導的MegaDisc光碟，軟世雜誌全球資訊網及後續業務推展。

這是一個資訊快速、日新月異的年代，為達成本社〝遊戲地球村〞的構想，提供各地遊戲訊息、觀點、動向…本社正逐步延伸觸角與各國重要媒體進行交流合作，期盼提供讀者各項重要訊息。目前已與韓國發行量最大的PC CHAMP電腦遊戲雜誌達成多項交流；韓國市場為國內遊戲廠商進軍海外的重要據點之一，鮮有未曾聽聞過PC CHAMP雜誌者，本期先行引用該雜誌六月號所載〝有關日本遊戲之觀感〞問卷調查結果，以饗讀者。他山之石可以改錯，在一片日本遊戲風四處襲捲的此時，也讓我們瞧瞧在地球村中同屬東亞的韓國讀者，對日本遊戲的觀點如何，而台灣本地的讀者對同一問題又有哪些看法，歡迎讀者填回本期意見回函表達您的看法。

從事MIDI及多媒體創作 —玩家的最佳選擇—



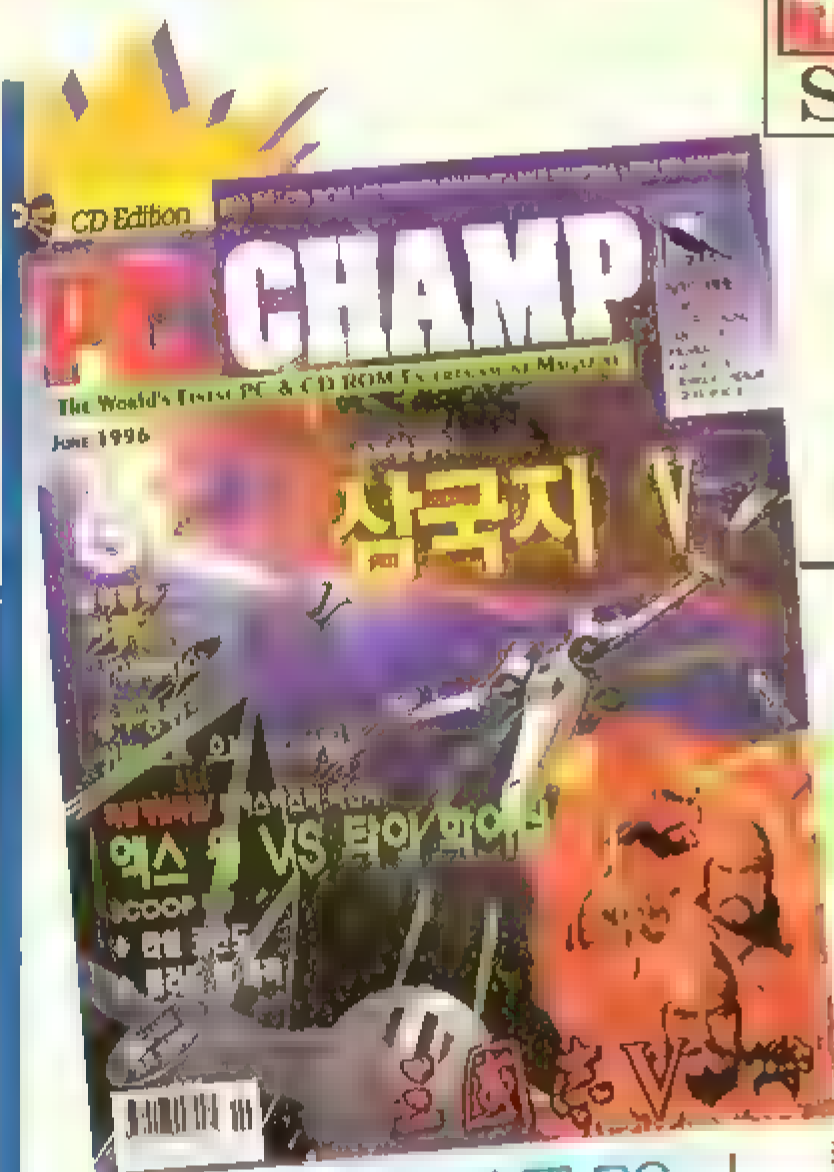
Viper MAX套件

你是否懷念UitraSound的停產而感到懊惱呢？不要擔心，告訴你一件好消息，（Tiavis的海外工廠其實已經悄悄幫UitraSound添上新妝，不但能和UitraSound一樣原音重現，還多了一個FM合成器，並且採用較新的無Jumper設計；為了滿足一般玩家也窺MIDI及多媒體創作之堂奧，歌騰資訊特別推出了「Viper MAX套件」，其中包含了Viper MAX音效卡、MIDI Keyboard、迷你麥克風、原版GravisCD（包括一系列的創作應用程式）…等，物超所值。

Viper MAX是加拿大Advanced Gravis公司在海外的製造工廠Syncrgy所設計製造的，其時這款音效卡在國外已經推出一段時間了，現在國內的玩家終於也有機會看到這張於國外也很流行的音效卡。Viper MAX最大的賣點，便是除了原來UitraSound使用的GF-1 Wavetable合成器外，多加一個ESS 1688的FM合成器。我們不能否認，在進入Wavetable世代前，聲霸卡仍為傳統主流，因此這種一魚兩吃的銷售策略就被創造出來，Viper MAX直接在硬體上就能完全相容聲霸卡，所以如果玩家喜好日本改版或〝古早〞的遊戲，Viper MAX一定能替您省去一些麻煩，當然，新推出的遊戲幾乎都有支援UitraSound，所以玩家自然仍能享受到真實震憾的音效。

Viper MAX內建512K DRAM，最高能再加512K成1MB，其他規格就UitraSound一樣，16bit錄放音解析，22 1KHZ錄放音解析，32最大發聲數，相容GM，MPU 401。

另外，MIDI Keyboard也是功能強大，37鍵、4組多功能組合鍵、16MIDI軌道對應、任意調降八度音域（可擴充至10 1/2八度）、五線譜列印功能、自動伴奏等…等相當好用的功能，有了Viper MAX套件，幾乎就等於有了個人音樂工作室喔！

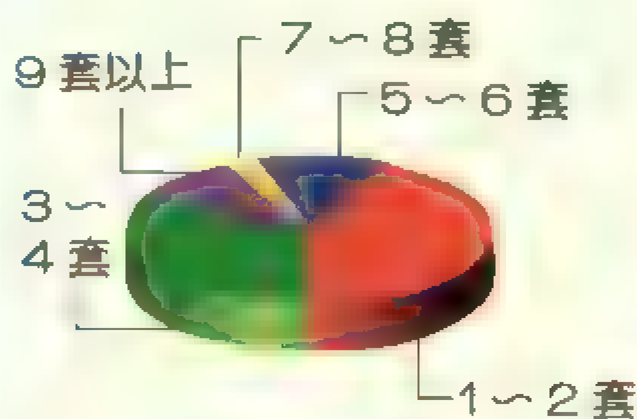


（以下資料由韓國 PC CHAMP 雜誌提供）

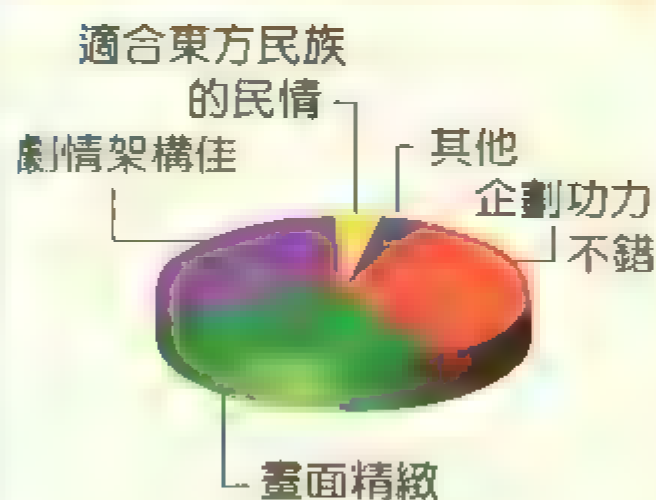
你對日本遊戲的觀點

資料來源：讀者回函卡　（有效回函 415）

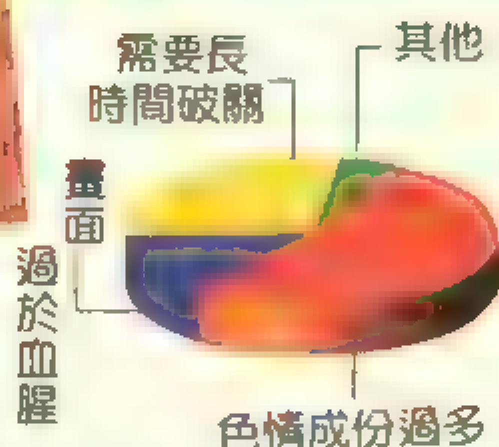
1 到目前爲止你擁有幾套日本遊戲？



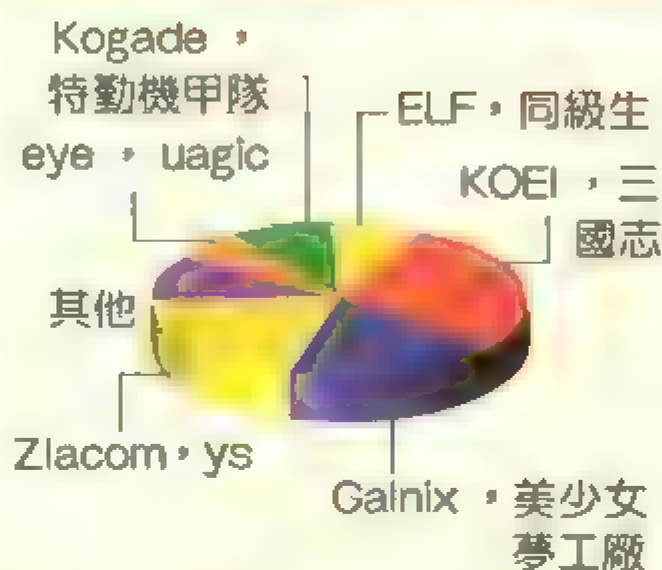
2 你認爲日本遊戲有那些優點？



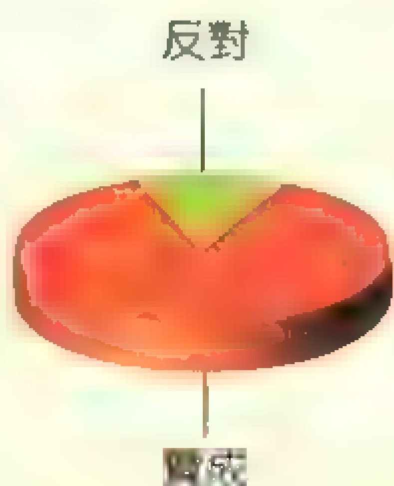
3 你認爲日本遊戲有那些缺點？



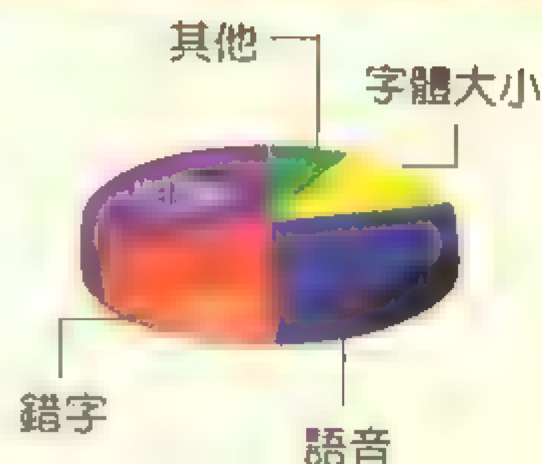
4 你心目中較好的日本遊戲和公司？



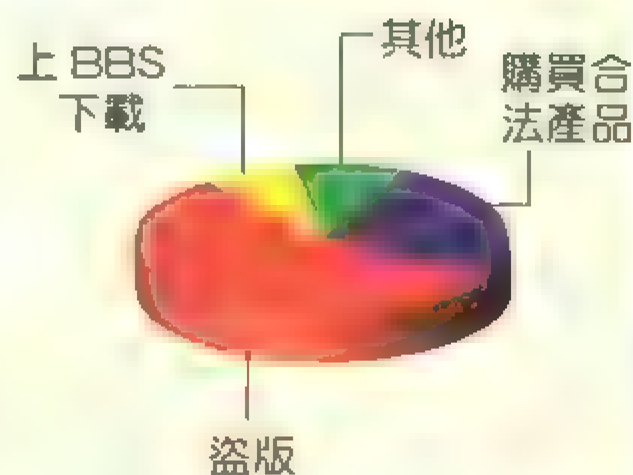
5 對進口日本遊戲和改版的看法？



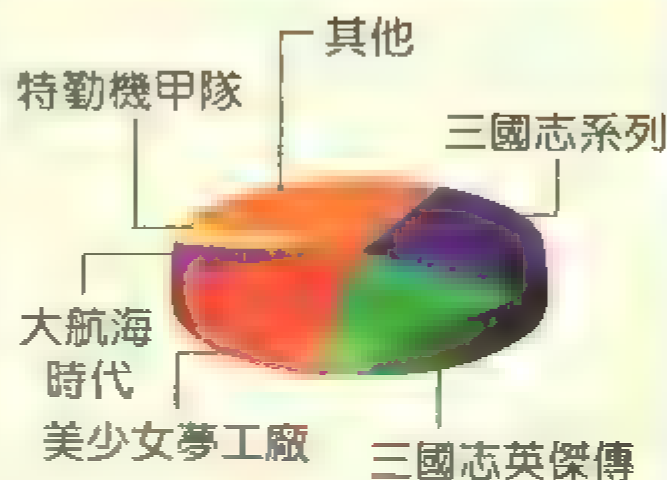
6 改版日本遊戲時需要改善的地方？



7 你如何取得日本遊戲？



8 你認爲最好的日本遊戲？



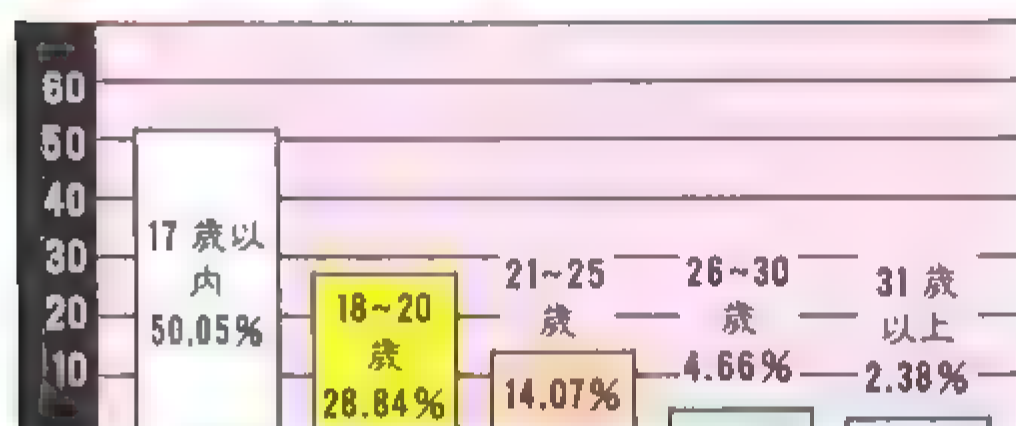
PC族總動員　普查結果

- 資料來源：軟體世界雜誌第 83 期 PC 族總動員調查表
- 有效樣： 1009 份
- 統計：李靜芳
- 製表／完稿：編輯室美編組
- 統計程式提供：編輯室光碟組

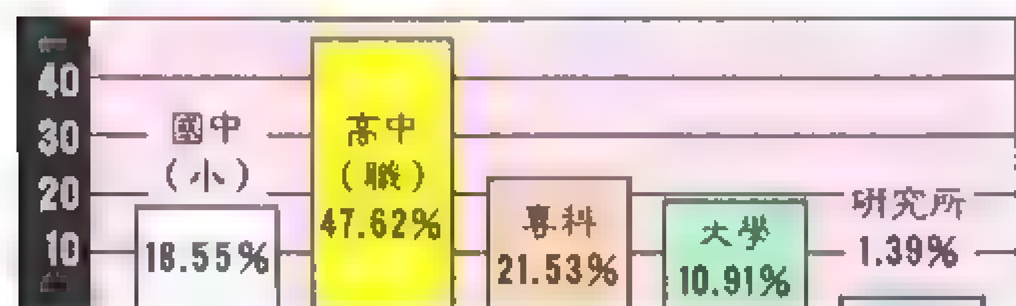
1. 此意見調查之對象爲本刊讀者群，其中有塡表不全者均已剔除統計之外；此統計結果，或有別於不同之族群對象、問卷形式所得之統計結果，特此聲明。
2. 感謝讀者大力支持，本統計結果之各項分析因受限篇幅無法刊出，再致歉意，有心的讀者請自行演繹。
3. 本刊詳列各項數據提供參考，惟本卷問卷截止收件日期爲 5/31 ，各方引用數據，請參酌時效變化。

壹 基本資料

一、年齡層分佈



二、教育程度分佈



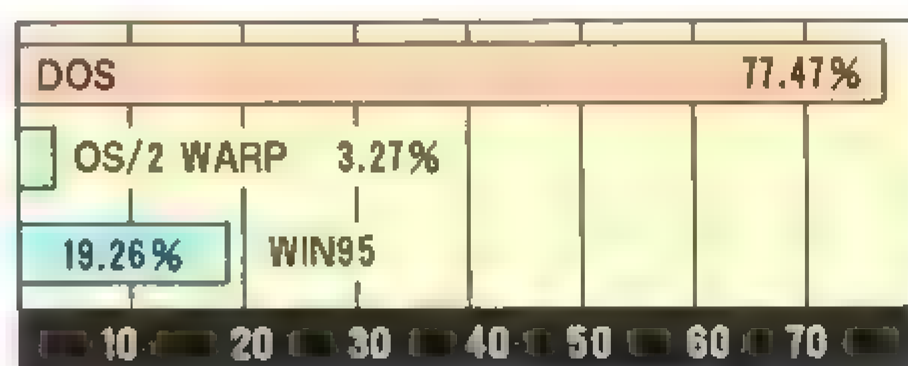
三、職業分佈

職業	比例
學　生	84.10%
教　職	0.60%
軍	3.58%
公	1.29%
商	1.39%
工	4.27%
電腦資訊	1.09%
服　務	2.58%
無	0.6%
其　他	0.5%

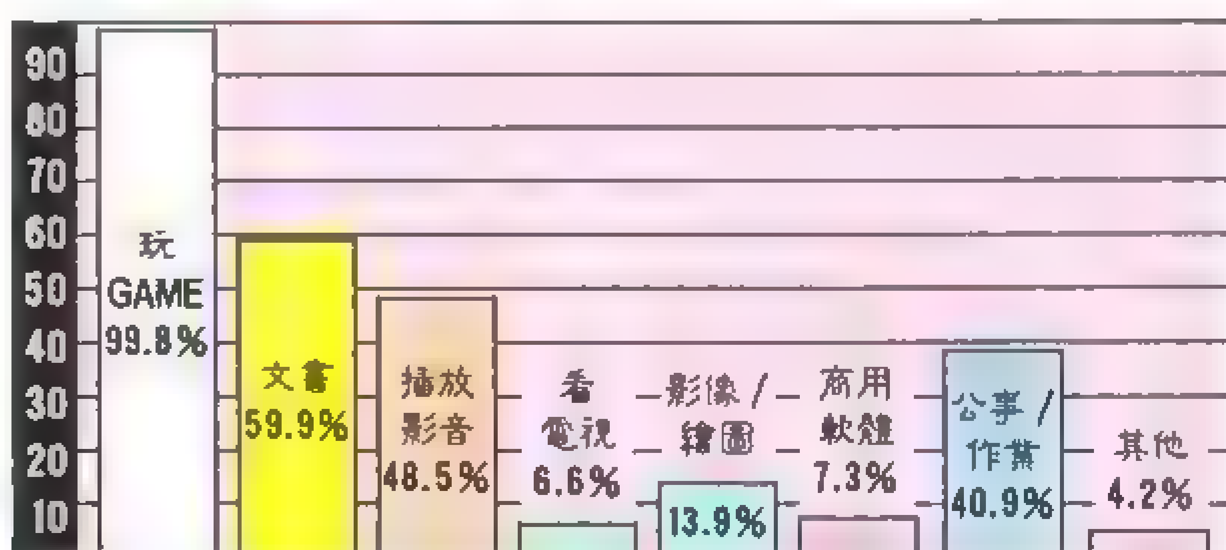
四、平均每月零用金

金額	比例
1000 元內	36.59%
3000 元內	34.20%
5000 元內	18.53%
15000 元內	6.95%
15000 元以上	3.73%

五、目前使用之電腦作業系統

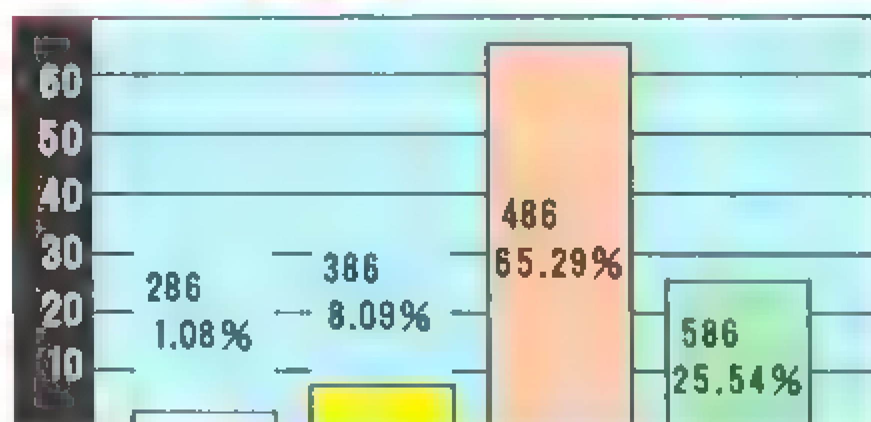


六、電腦之常態用途（複選）

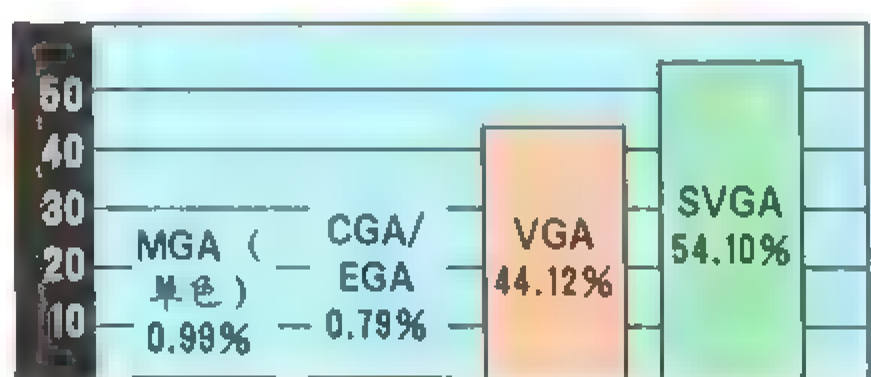


貳 相關配備

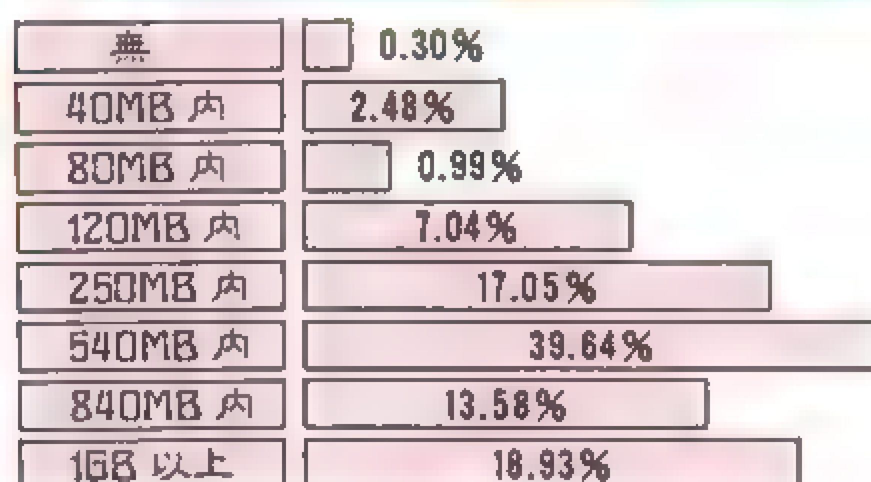
一、電腦主機



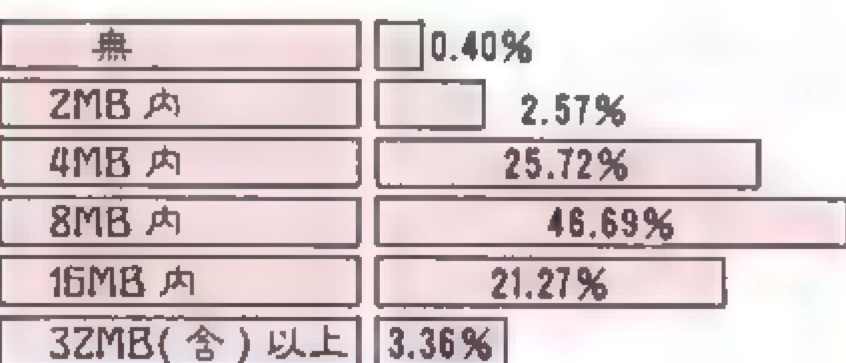
二、顯示器



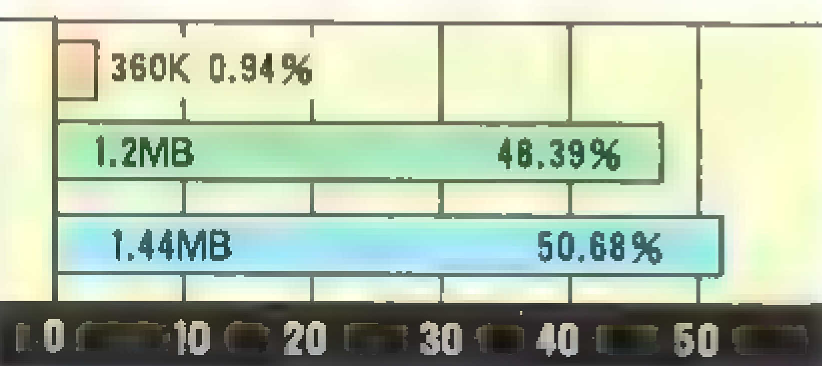
三、硬碟容量



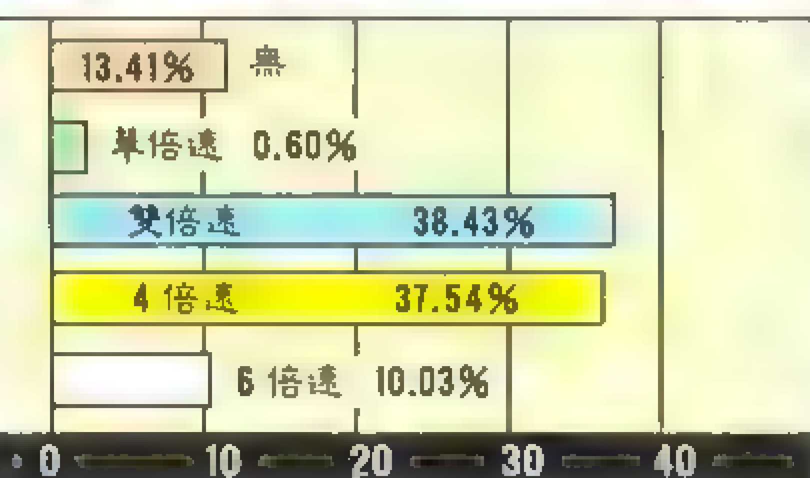
四、記憶體 RAM



五、磁碟機



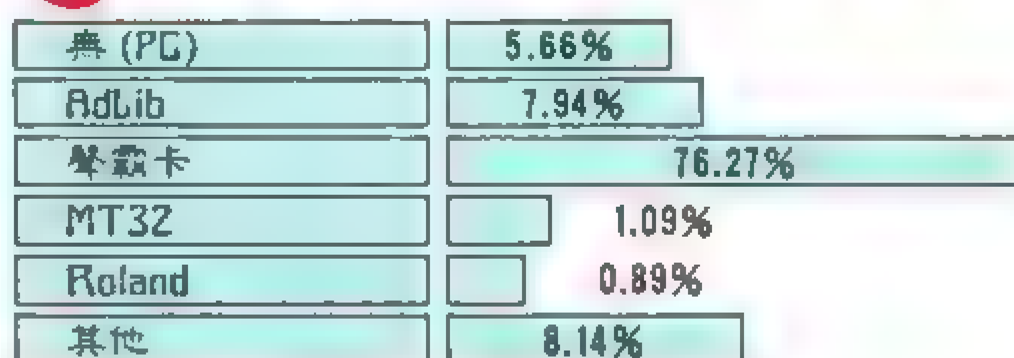
六、光碟機



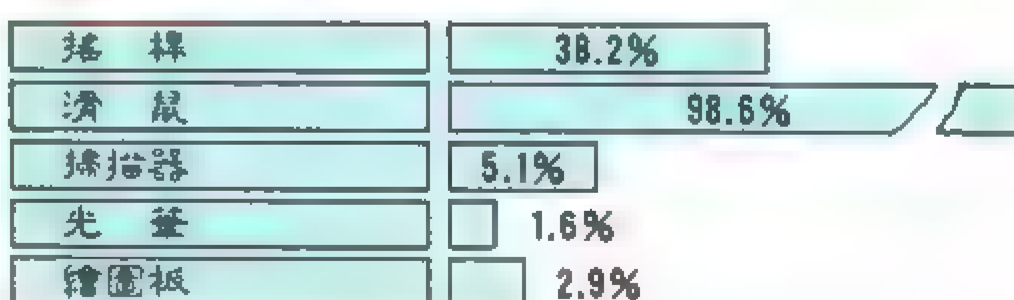
七、MPEG 卡



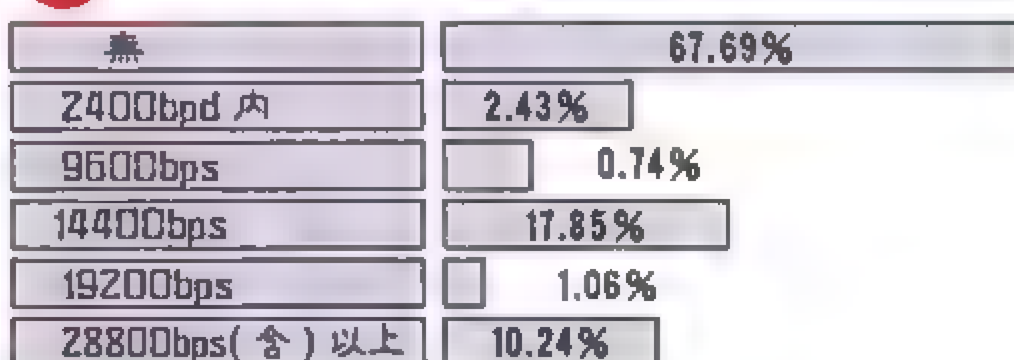
八、音效卡



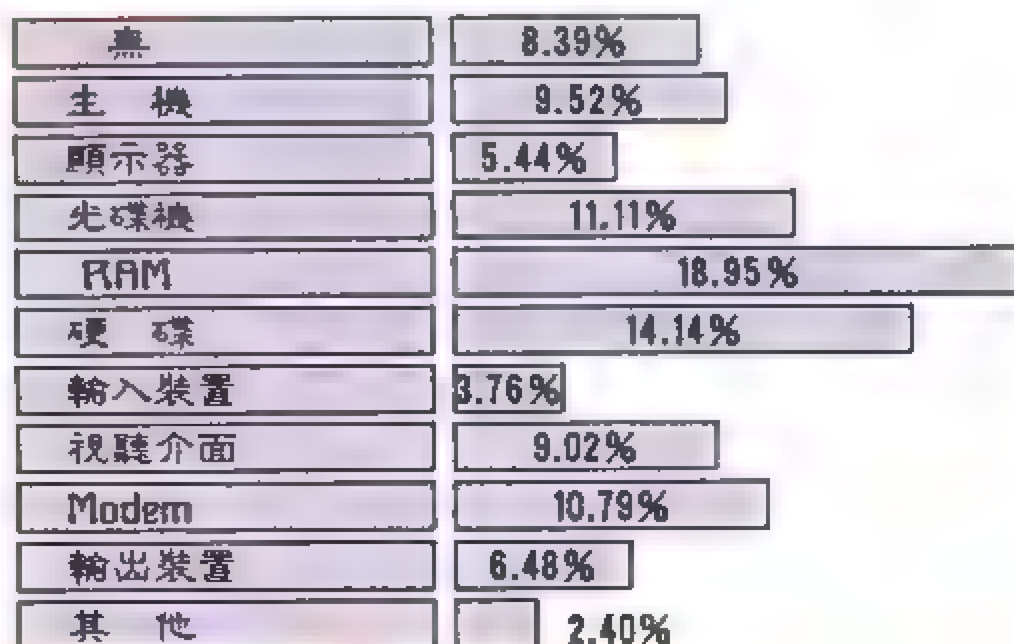
九、操作界面（複選）



十、數據機 Modem



十一、半年內預定添購之配備



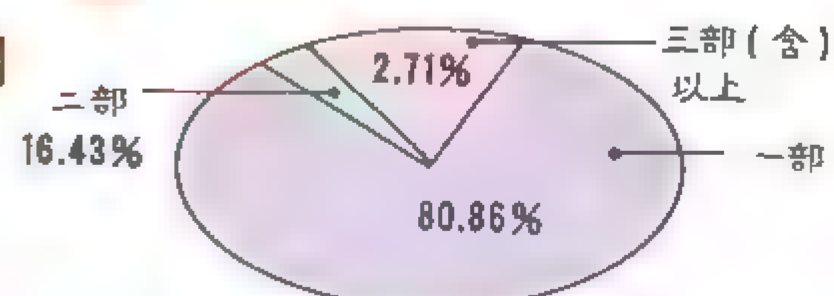
十二、印表機

項目	比例
無	37.42%
24針矩陣	32.68%
噴墨	25.98%
鐳射	3.2%
其他	0.72%

十三、遊樂器

項目	比例
無	46.03%
超任	29.87%
SEGA SATURN	10.30%
PLAY STATION	3.5%
其他	10.30%

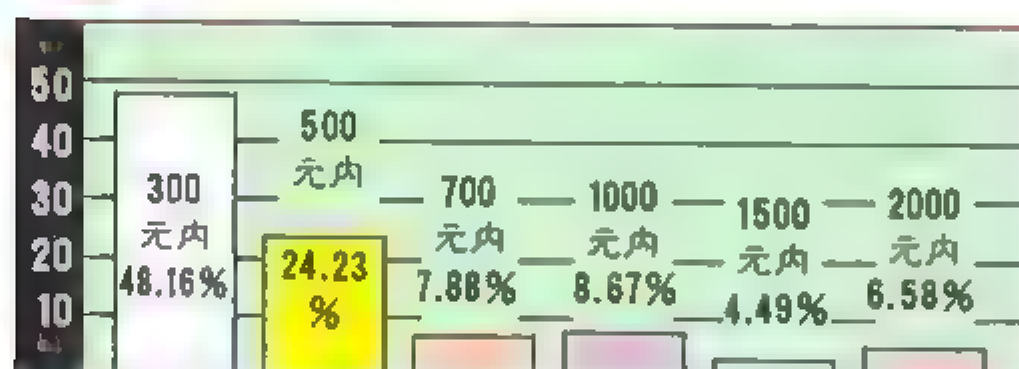
十四、目前個人擁有電腦數



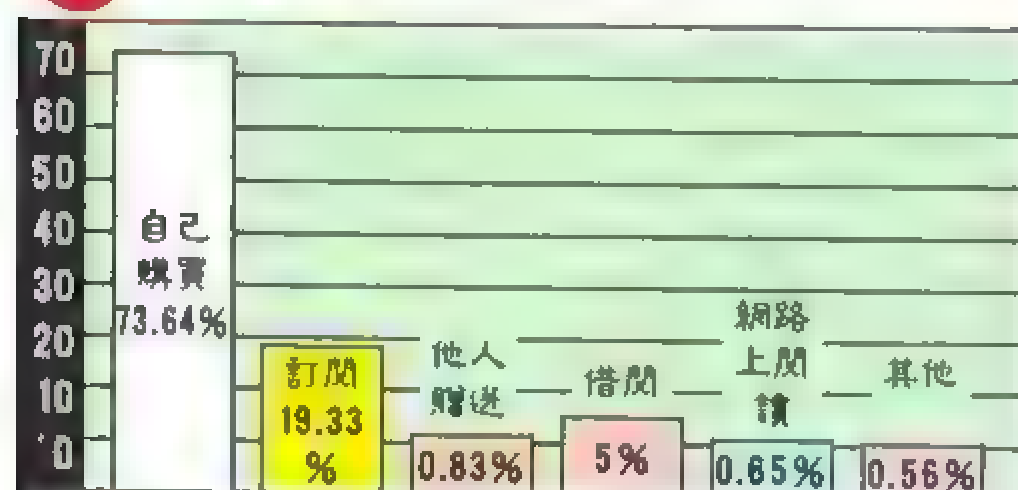


有關電腦遊戲雜誌

一、平均每月花在電腦雜誌之金額



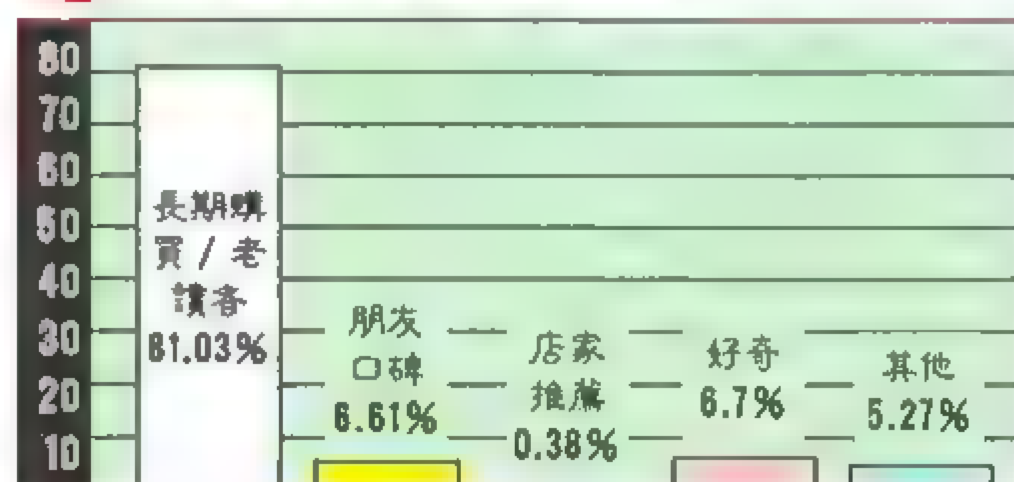
二、獲得雜誌之方式



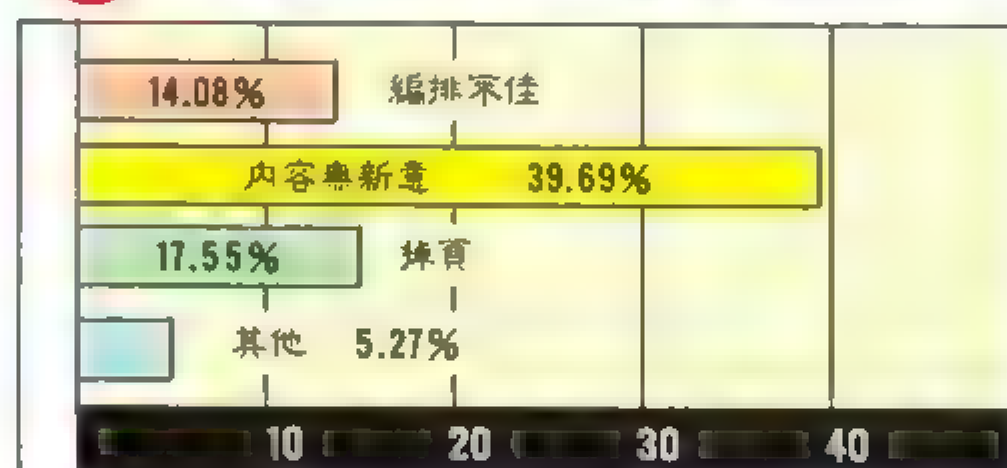
三、購得雜誌之場所



四、購買雜誌之動機



五、購買雜誌後不滿意的原因



六、最喜歡的電腦遊戲雜誌

雜誌	比例
電腦玩家雜誌	22.81%
電腦遊戲世界雜誌	18.19%
新遊戲時代雜誌	19.06%
軟體世界雜誌	39.94%

七、最喜歡的光碟雜誌

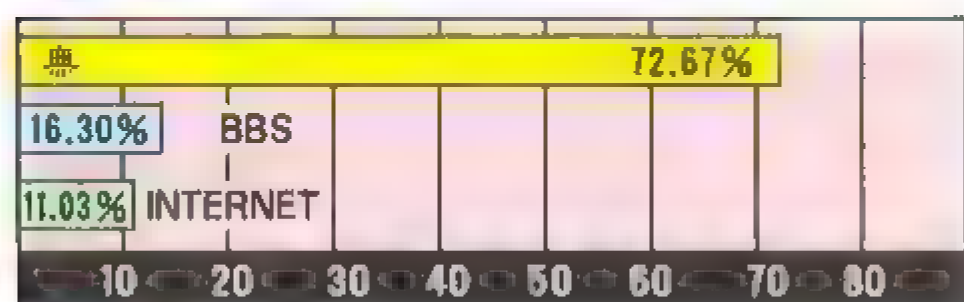
雜誌	比例
未曾看過	39.48%
有,但未有最喜歡者	31.85%
多媒體世界	11.90%
HOPE NET	5.36%
新媒體資訊	1.19%
電腦多媒體	3.08%
中文光碟採購指南	2.18%
GAME POWER	1.98%
WIN MAGAZINE	0.79%
MZ 光碟	2.18%



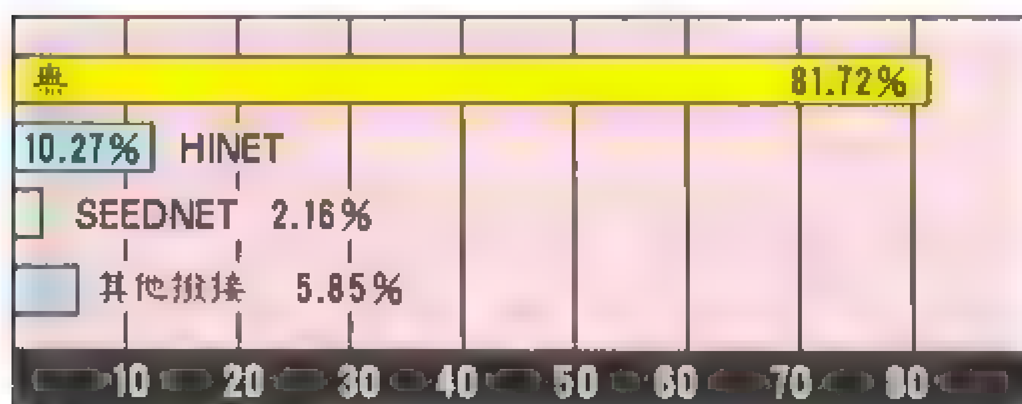
有關網路

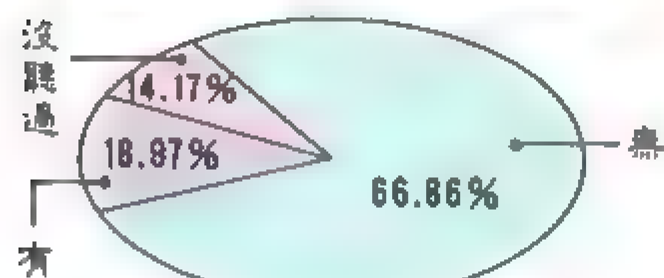


一、是否已加入網路



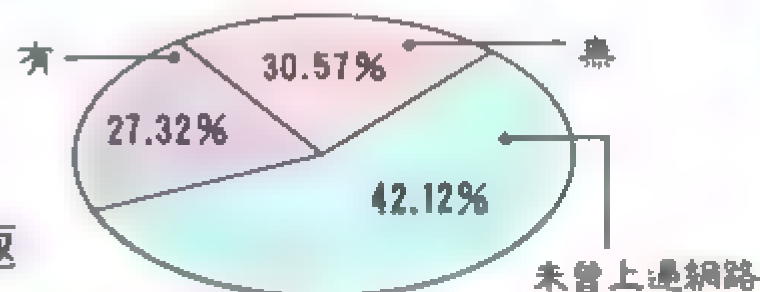
二、申請帳號之單位



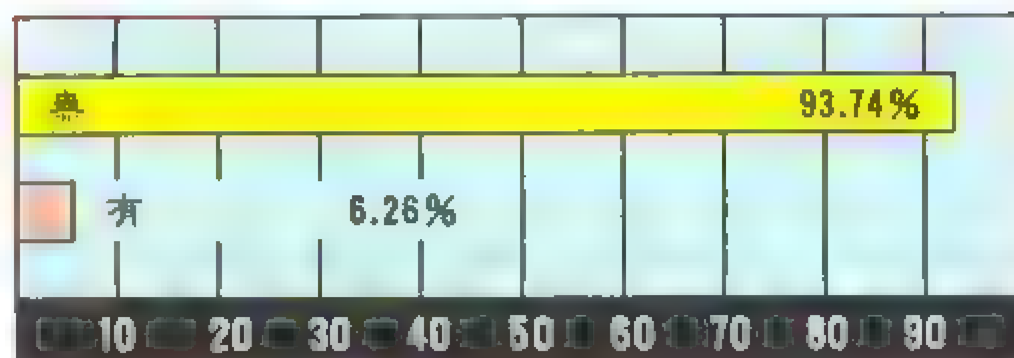


三、是否上過本刊 HomePage

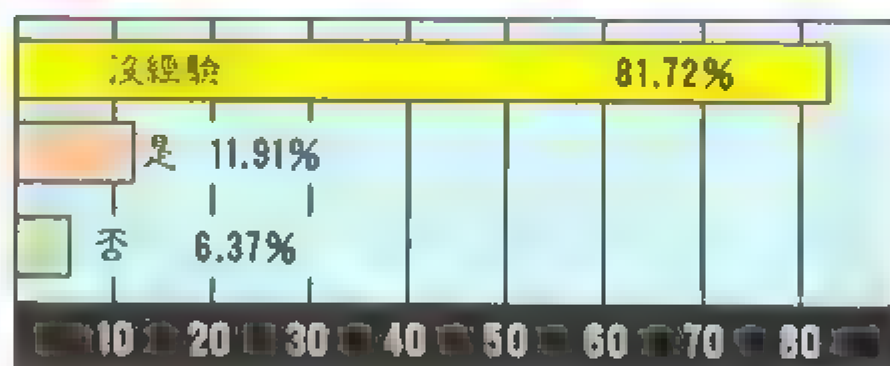
四、對 Home Page 設計之興趣



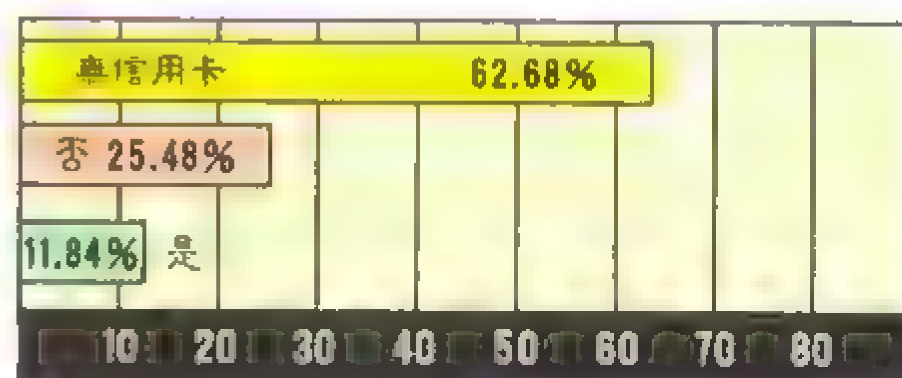
五、網路訂雜誌或購物經驗



六、以信用卡網路上購物是否方便

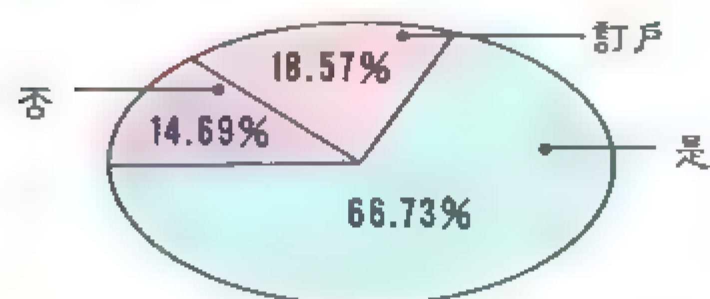


七、是否已使用信用卡

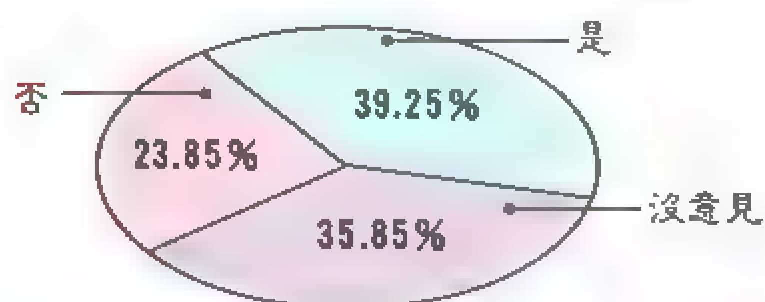


伍 有關軟體世界雜誌

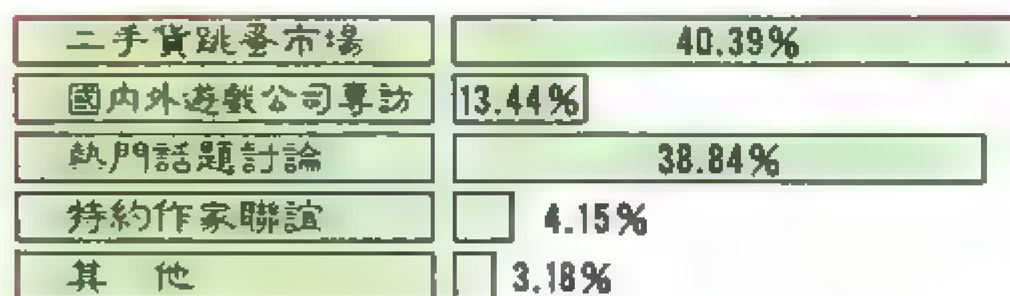
一、是否每期購買



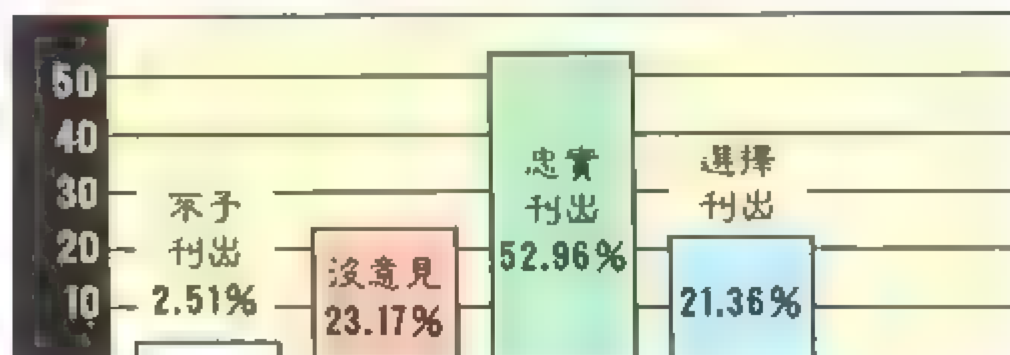
二、對本期(83)附兩片光碟是否喜歡



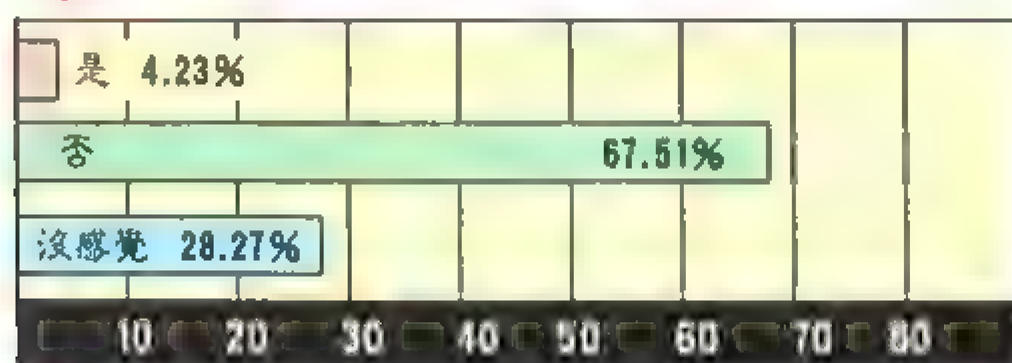
三、希望能增加之專欄



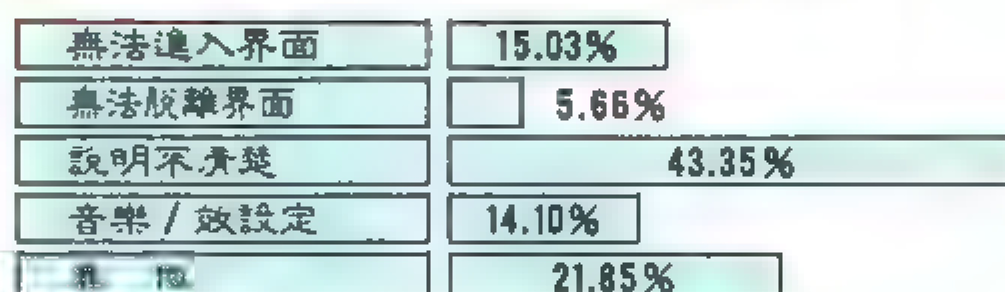
四、有關H圖之刊登方式



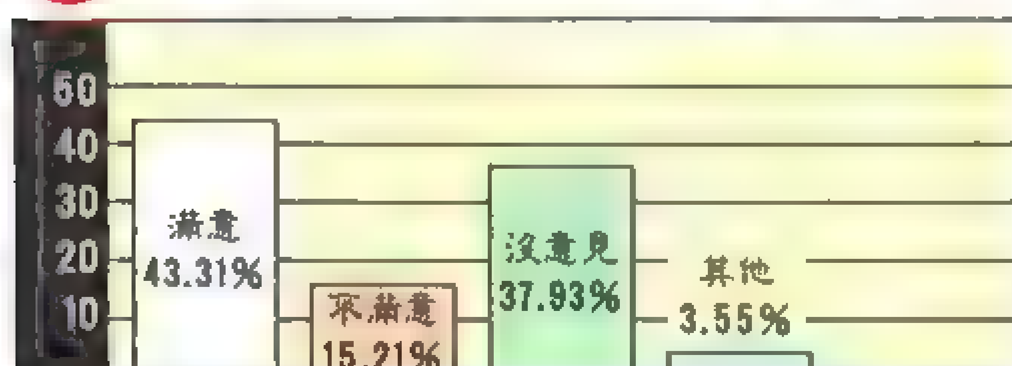
五、H 圖是否已對你造成困擾



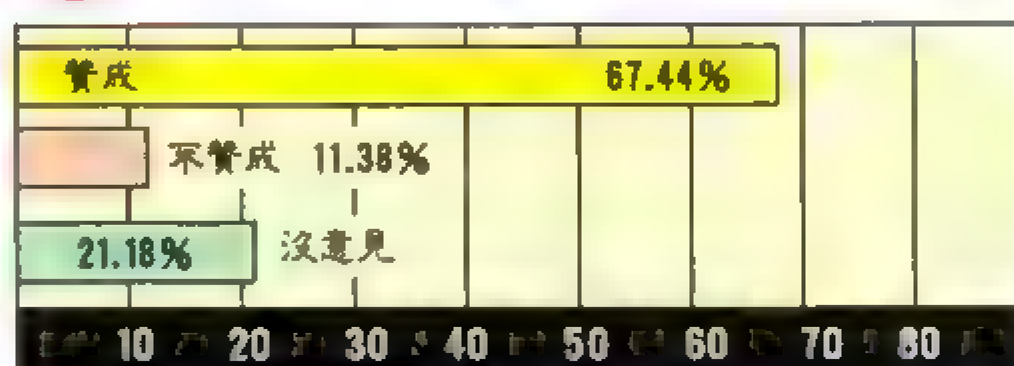
七、使用本刊 MegaDisc 光碟之困擾



六、對雜誌封面是否滿意



八、是否贊成本刊發行附光碟與不附光碟兩種版本



九、對本刊整體觀感（以83期為例）

	非常喜歡＋喜歡	沒意見	不喜歡＋非常不喜歡
文章內容	82.42%	15.48%	2.1%
美術編排	78.45%	18.36%	3.19%
內容／廣告比例	30.24%	38.03%	31.73%
用　紙	71.51%	23.41%	5.08%
印　刷	80.36%	18.34%	1.3%
裝　訂	67.47%	27.15%	5.38%
包裝方式	46.86%	42.18%	10.96%

十、對本刊各專欄之喜好程度

	非常喜歡＋喜歡	沒意見	不喜歡＋非常不喜歡	朋閱此專欄
編輯室報告	40.2%	53.9%	3.8%	2.1%
軟世排行榜	77.17%	18.34%	3.09%	1.4%
SUPER NEW FILES	81.39%	14.21%	3.5%	0.9%
超級檔案夾	89.23%	9.77%	0.6%	0.4%
新片動向	83.94%	13.57%	2%	0.49%
遊戲新星台	69.94%	24.25%	4.31%	1.5%
新 GAME 快報	87.45%	10.65%	1.6%	0.3%
軟世新聞	54.2%	36.6%	7.5%	1.7%
專題企劃	50.96%	40%	7.64%	1.40%
遊戲攻略	79.26%	14.66%	4.88%	1.2%
百戰天龍	87.9%	10.0%	1.9%	0.2%
遊戲獵人	80.46%	14.86%	3.48%	1.2%
不吐不快	55.53%	31.80%	8.48%	4.19%
98 精品店	77.54%	17.76%	2.90%	1.80%
DOS/V 八百屋	76.82%	17.38%	3.70%	2.1%
網路逍遙遊	51.81%	38.25%	7.43%	2.51%
奇幻圖書館	33.24%	40.18%	13.50%	13.08%
邁向寫 GAME 之路	44.39%	38.58%	11.43%	5.60%
PC 地帶	64.30%	27.70%	5.6%	2.40%
電玩短路	66.20%	22.14%	6.58%	5.08%
問題診療室	80.23%	17.27%	1.90%	0.6%
遊戲終結者	69.83%	22.67%	5%	2.5%

PC族總動員一中獎名單

Activision 提供

◆鐵甲爭霸戰2帽子 10 名

台北市❀紀勝發　桃園縣❀洪國庭　屏東縣❀嚴長青
嘉義市❀張育誠　台北縣❀官大維　花蓮縣❀吳明宗
屏東縣❀蔡郁偉　桃園縣❀張文偉　基隆市❀林志瑩
台南縣❀曾春隆

Virgin Interactive 提供

◆終極動員令紅色帽 20 名

台北縣❀林柏全　台南縣❀陳坤志　高雄市❀廖君儀
澎湖縣❀林硯清　台北縣❀林經翔　台南市❀麥宜傑
高雄市❀李國瑋　台東縣❀黃志雄　土城市❀陳志豪
台南市❀陳瑞嶸　高雄市❀陳啓銘　金門縣❀李英傑
桃園縣❀徐森煒　嘉義市❀王鴻昇　台中市❀陳鴻賓
雲林縣❀鄭華盟　花蓮縣❀陳雍升　高雄縣❀羅士傑
台中市❀辜繼恆　新竹市❀謝仲庭

New World Computing 提供

◆TShirt 2 名

宜蘭縣❀鍾孟儒　苗栗縣❀李敏裕

EPIC Megagames 提供

◆TShirt 2 名

南投縣❀簡渾鋭　新竹縣❀葉日松

Maxis 提供

◆模擬城市 2000 Win95 版 2 名

台北市❀柯乃予　高雄市❀李慶家

◆模擬島嶼 2 名

金門縣❀李思賢　彰化縣❀李得賢

◆摩天大樓 2 名

桃園縣❀李志勇　永康市❀林耿銘

Origin System 提供

◆ Origin 遊戲音樂 CD 10 名

台北縣❀劉志瑋　高雄市❀張文達　花蓮市❀賴恩浩
彰化市❀林啓明　台北縣❀孫洪琪　台中市❀吳政和
台南市❀邱信傑　桃園縣❀劉明昌　台東縣❀張家榮
彰化縣❀莊雅竹

Cyberdream 提供

◆無聲狂嘯滑鼠墊 12 名

台北市❀溫國彰　屏東縣❀鄭芳浚　高雄市❀林洋正
新莊市❀龔振愷　台北縣❀簡永泰　台南縣❀洪佳典
台中縣❀張益銘　南投縣❀黃立宗　桃園縣❀馬百欣
嘉義市❀吳宜學　台中縣❀丁銘慶　宜蘭市❀邵治國

Broderbund Software 提供

◆卡門。聖地牙哥 Win 95 版 10 名

台北縣❀鐘渝超　台南市❀楊正鴻　台東縣❀周瑋元
宜蘭縣❀蕭子斌　台北市❀楊福熙　台南縣❀公輪般
雲林縣❀曾致堯　桃園縣❀黃聖輝　台中縣❀葉育助
雲林縣❀陳東麟

◆同級生2滑鼠墊6名

台北市❀蘇志欽　台南市❀江姿蓉　金門縣❀張永達
台南市❀張時豪　台中市❀李嘉軒　高雄市❀王顯宗

◆龍騎士4滑鼠墊6名

台北縣❀劉兆修　高雄市❀邱輝偉　高雄縣❀吳文誠
屏東市❀汪俊宏　高雄市❀吳逸凡　新竹縣❀羅仕旻

◆天下無敵 5 名

基隆市❀郭昱平　高雄縣❀王志強　澎湖縣❀許政彥
基隆市❀公惟綱　高雄市❀劉信宏

◆機甲戰神 3 名

高雄縣❀劉冠良　台中縣❀陳俊宏　金門縣❀蔡志偉

◆歷險小精靈 2 名

南投縣❀洪子奇　彰化縣❀王信賀

◆黃飛鴻之鐵雞鬥蜈蚣 2 名

雲林縣❀吳鑑城　苗栗市❀謝仁章

◆賊佳拍檔 2 名

南投縣❀陳家弘　宜蘭縣❀游琮偉

◆誕生 2名

苗栗縣❀鄭德富　苗栗縣❀柳圃洋

以上獎項名額總計 100 名

軟體世界雜誌社　總編　李初陽暨社內全員感謝以上出版公司贊助

華義 大聲用力 經濟組合餐

七月底以前，
趕快來瘋狂!!



豈有此理餐： 750元

特勤機甲隊錄影帶＋魔界之泉II

算一算錄影帶只要五十元，眞是豈有此理!!

得寸進尺餐： 1200元

特勤機甲隊錄影帶＋魔界之泉II
＋沉默的艦隊

每一套都是七五折，得寸又進尺!!

凡是訂購組合餐
還可以參加抽獎哦!!

1. 大聲獎：1名
   遊戲王國雜誌一年，東洋美少女光碟第8,9集各一套
2. 用力獎：2名
   遊戲王國雜誌一年，東洋美少女光碟第8,9集任選一套
3. 瘋狂獎：3名
   遊戲王國雜誌一年
4. 暑假獎：100名
   華義遊戲海報一張

豈有此理餐□	得寸進尺餐□	姓名：	電話：	地址：

剪下截角，選擇你要的套餐貼在劃撥單上面接劃撥，或以現金袋方式，寄到華義國際即可收到你要的遊戲了!

◉ 記得加六十元郵費哦!!

華義國際 HWAEI INTERNATIONAL

北中區發行部/台北市吉林路144巷11號 TEL(02)581-2672 FAX(02)581-2699

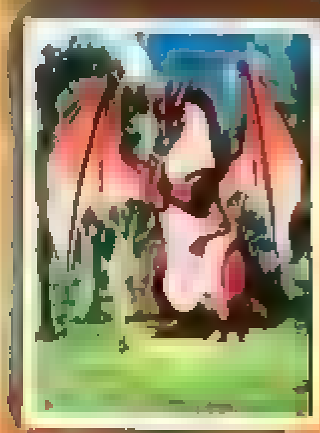
南區發行部/高雄市前鎮區康東三街353號 TEL(07)726-1103 FAX(07)723-8424

深入心靈的吶喊 原始野性的釋放

- 日本精彩VCD -



高校男女暑假戀情，清新、純潔，精彩感人，讓你暑假也一樣豐富哦！

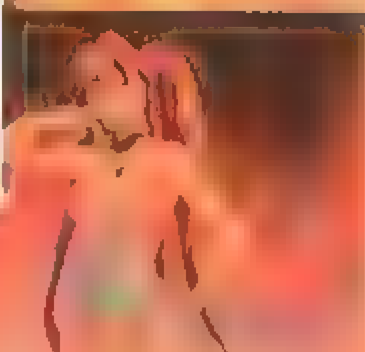




屠龍戰士與奇異少女的邂逅，龍神族大膽、激情的人魔之事。







都會女子的綺麗之夜
純情公主的神密狂野
機械女娃的異樣觸感

記憶猶新、充滿期待！

聖少女戰隊 III



華義國際



連續十五週的明查暗訪

搜索組犧牲不少好隊員

報組和鑑識組的資料也相當詳細

補給、開發的工作也從沒間斷

可恨的妖魔！

到底錯過了　麼

線索、開

難道真的是

妖孽隊

新推理神秘角色扮演遊戲



http://www.hwaei.com.tw



灌籃金剛

背著10號宿命的金剛.....

啥人講只有你會灌籃！

重量級益智動作遊戲

特殊密技、巧妙通道

今天的你會很高手！

親切的操作方式

支援鍵盤及所有市售標準搖桿



研展開發·生產製造

第3波文化事業股份有限公司

TEL (02) 7136959 FAX (02) 7151950

TEL 04 2274467 FAX 2274492

TEL 07 2254886 FAX 2254893

BBS 02 7189264 07 2254993


RAYMAN
6 歲以上就可以輕鬆上手
活潑逗趣
亮麗可愛
的動作遊戲
絕對是您不得不玩的
好 Game！
Ubi Soft







終極火力

FINAL GUARD

暑假上市

清涼引爆

絕讚超強中!



3波文化事業股份有限公司

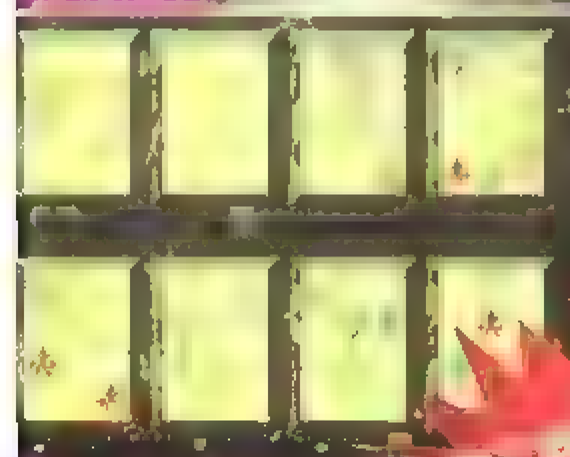
智慧拼盤

TRiTRYST

GAME!



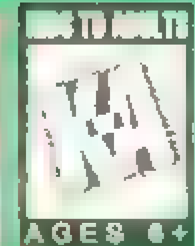












日本『卒業II』著名總企劃：鹿妻秀行最新養成RPG傑作！

銀河守護團

將在守護者的維繫下，和平未來
大銀河裡仍動盪不安！

大製作陣容：

內附CD
原音遊戲
主題曲

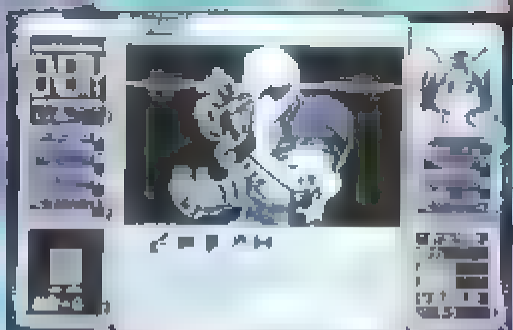
新類型養成RPG特色：

- 安排與同行者來執行各種工作任務。
- 依照各角色對話內容來進行角色事件發展。
- 依不同角色的特性和工作類型來處理不同事件完成任務。













日本Imagineer公司授權總代理



彩虹高科技股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號5樓之2
TEL:(02)356-9166 FAX:(02)391-2484

徵求遊戲工作室、3D動畫人員及程式設計師
各大電腦門市、書局、漫畫屋均有售
郵撥帳號：18064246
戶名：陳重雯

滑鐵盧戰役

WATERLOO

世紀大決戰

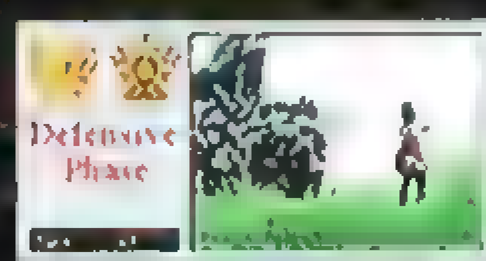
歷史會不會因你而讓拿破崙逃過一劫！

1、模擬真實歷史的世紀大戰分別有6個戰場模組，22個戰地任務
2、擬真45度斜角3D戰略地圖
3、提供640x480精緻畫面，最高可達1024x768超高解析度
4、以Win3.1/Win95作遊戲平台
5、支援網路並可透過MODEM連線對戰

陣地移動



保衛防禦



集中火力



短兵相接



轉進作戰



rainbow
彩虹高科技股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號5樓之2
TEL：（02）356-9166　FAX：（02）391-2484

徵求遊戲工作室、3D動畫人員及程式設計師

各大電腦門市、書局、漫畫屋均有售

郵政劃撥：18064246

戶名：






快走！
頂樓有人接應！
TO BE CONTINUE
速度的挑戰！致命的快感！
又酷又帥的劇情式動作遊戲－－
海底英雄
中文版
★電影式的3D動畫
★多種魔鬼敵人及機械路障
軟體世界

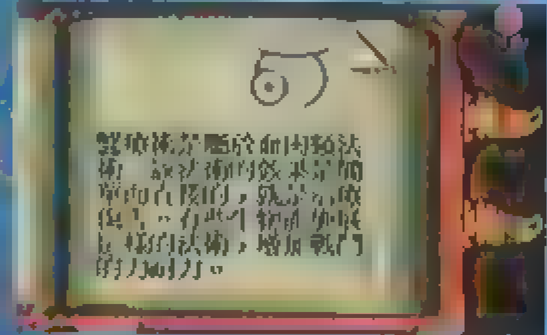


一個名不見經傳的江湖小蝦米躍登武林至尊的傳奇故事！
資歷淺、不要緊！
武功差、沒關係！
看我三招兩式闖江湖，七手八腳成大俠！
想出頭天的小人物們請稍息立正站好！
快進入大師金庸的武俠天地一展身手！
金庸群俠



黑暗塔中藏有什麼不可告人的秘密？

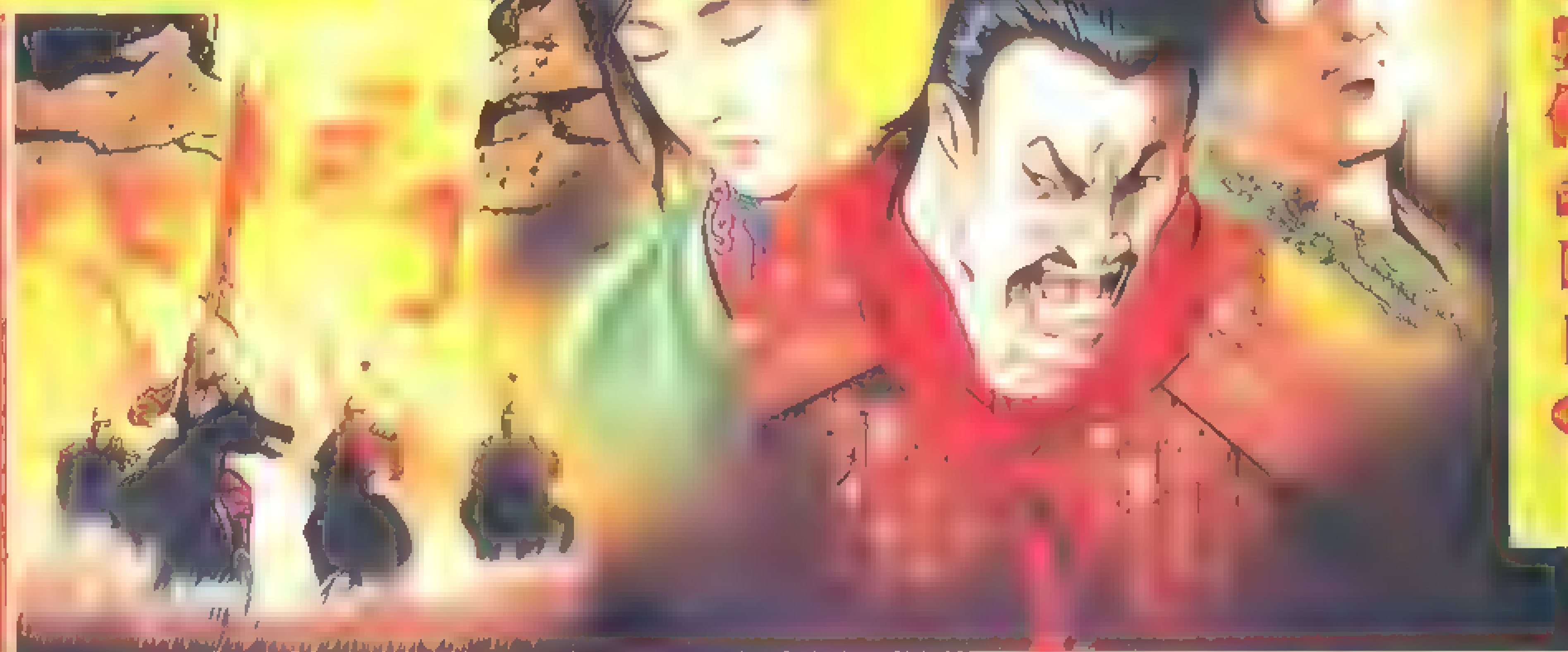
的月之神為何哭泣？



軟體世界 智冠科技有限公司

劉伯溫傳奇

揭露奇門五術之謎並預測中國命運的歷史傳奇RPG!





軟體世界

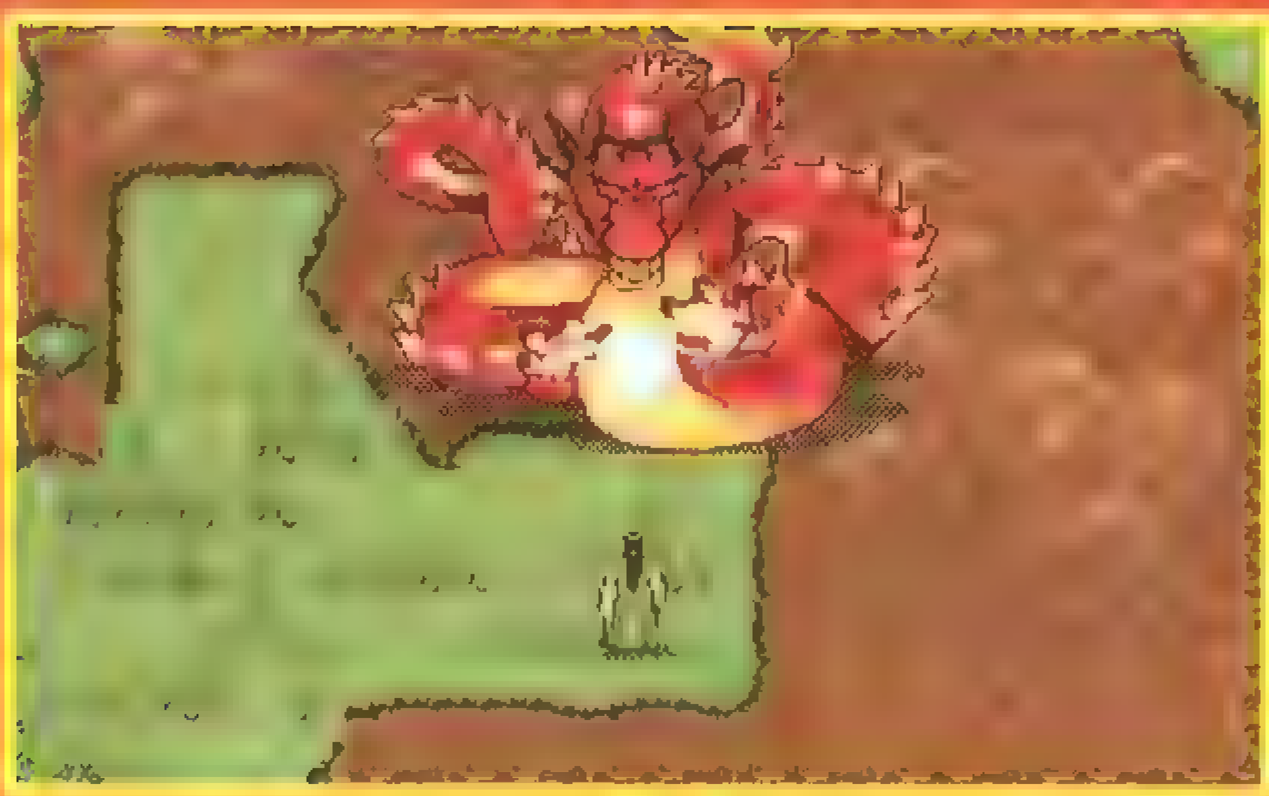
智冠科技有限公司

顛倒乾坤智諸葛　非你莫屬

中國奇書推背圖　重現江湖

你、推背圖的預言和中國命運三者間有何關連？

答案就在遊戲中！











◆戰略戰鬥模式，採即遇即K之打法，法術效果施展開來十分過癮。

拍案叫絕的字謎及絞盡腦汁的謎題。

◆詳述中國最準的預言書—推背圖到底神準到什麼地步，並演繹推背圖數斟由來！……還將披露許多名人風水上的秘密！

各位角頭！拍完這一幕，遊戲就殺青了，
七月中旬與玩家正式見面，高不高興呢？

大富翁棋盤遊戲

事業、事件、無厘頭戰鬥爆笑登場

爆笑水滸傳

RHAPSODY OF THE BANDITS

保全、水壺神、水滸傳好漢搞怪演出



漢堂國際資訊有限公司 製作發行
高雄總公司 TEL：(07)335-6466 FAX：(07)335-4053
台北分公司 TEL：(02)395-6800 FAX：(02)391-5054



一連串離奇的謀殺,綁架,召魂等...的陷阱
一堆難纏的食人猛獸都在遊戲中,
敬請期待,魔王與勇者的爆笑演出.

CD ROM 光碟版
PC-386以上
MS-DOS 6.0以上版本
記憶體4MB以上
操作方式:滑鼠必備
聲霸卡系列或相容音效卡

富峰群 總代理 / 富優資訊 企劃製作

YOUNG GUNS™ 大富翁

UNALIS

在生命中發出光芒與熱力！成為校園中最HOT的偶像



★由原作者林政德强力支援，各種人物的上色及設定，遠超過市面上的平面大富翁遊戲。

第一部有劇情的大富翁遊戲即將上市

★超過40種以上的隨機事件，及數十種特殊用品讓每位參賽者體會超級爆笑的經驗！！

★各種隨機出現的特殊狀況，保証令人又愛又恨，在陷害別人的同時小心被別人陷害。





★可任意選擇扮演男生或女生，每位角色都經過精密的設定，玩者可以在比賽中讓夢想成真。

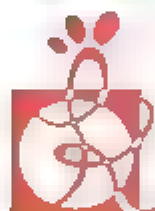
★內含了超過60個以上的各式地點包含了各種有趣的學校社團，與娛樂中心，打工中心等，每棟建築都有新鮮事發生。



十位參賽人選，屬性完全參照漫畫原著設定

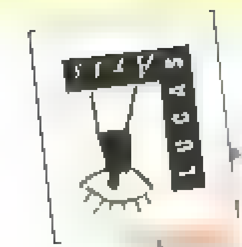


BINGO 寶島少年 全力贊助



頂尖拍檔 企劃製作 747 0227

松崗電腦圖書資料股份有限公司





第一個以人死後的天堂與地獄為題材的模擬遊戲。

AFTERLIFE™

魯卡斯96年最聳動的模擬遊戲

模擬天堂

天堂與地獄的管理者為靈魂處理他們「後來的事」。

富[illegible]堂皇與陰森詭異的建築任您創造毀滅，

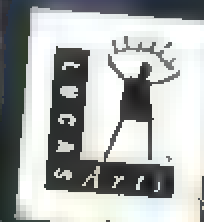
上天堂下地獄，輪迴或轉生，完全掌控在您手中。

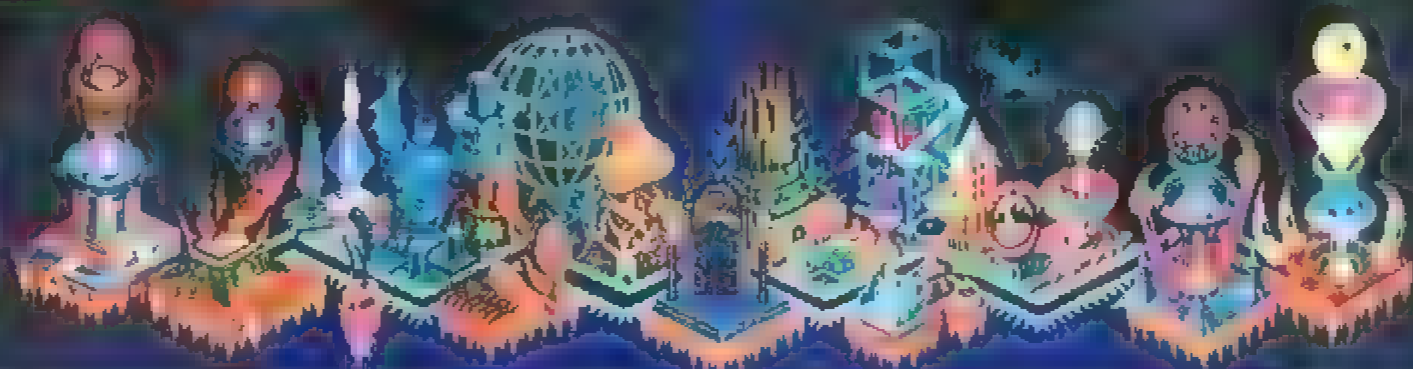
小心迪斯可旋風等「天災」毀了您心血結[illegible]

LucasArts Entertainment Company Presents

AFTERLIFE

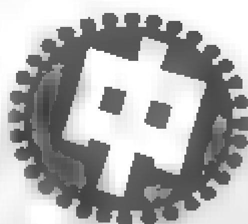
讓您回到人生的起點或終點……





松崗電腦圖書資料股份有限公司　TEL:台北(02)704-2762　台中(04)325-7900　高雄(07)336-9837

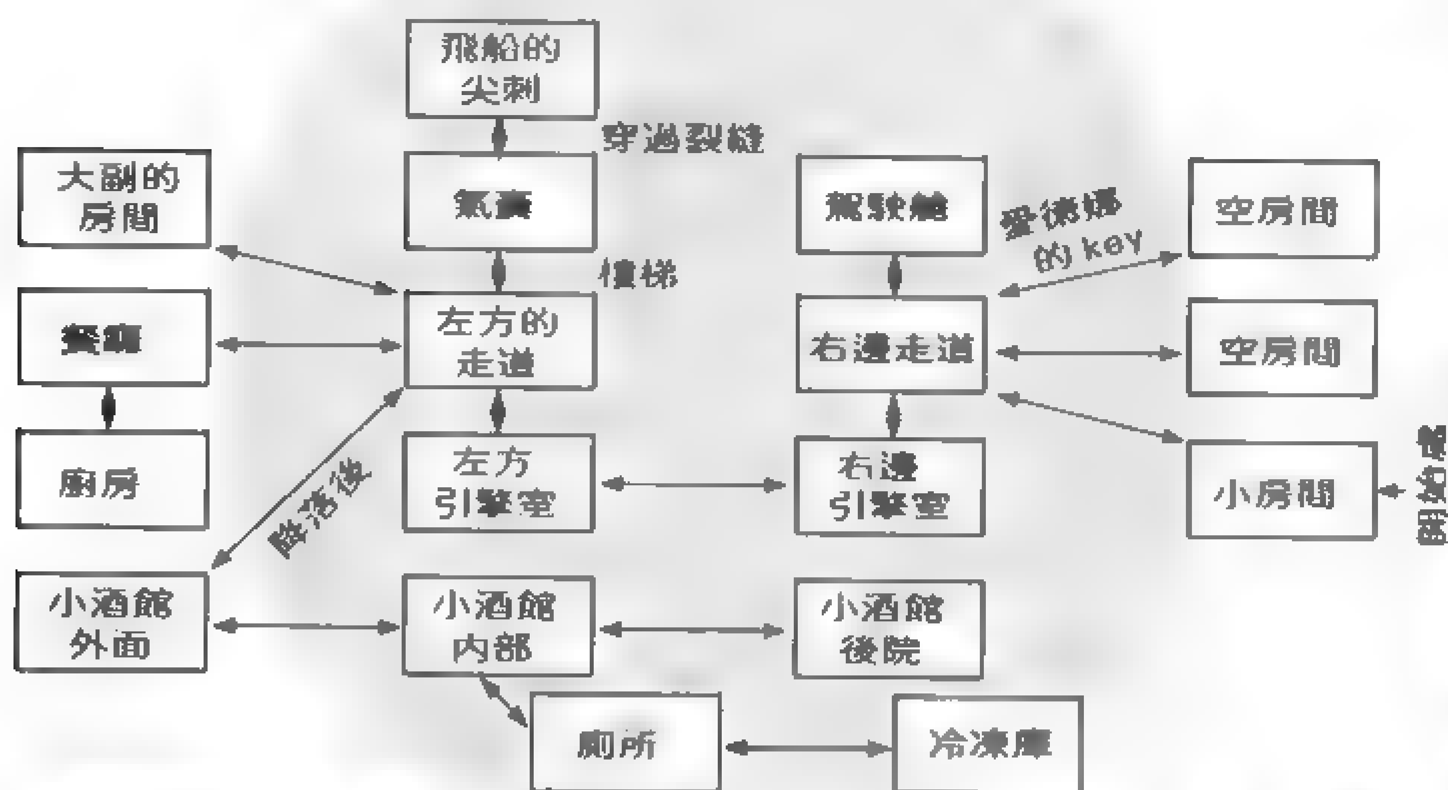




無聲狂嘯 攻略日記（中）



作者:Lucifer



◎酒館後院◎

後院的佈置也沒有什麼出奇的地方，高高的圍欄，遠方的山脈，都讓這個後院看起來平凡無奇。一隻原本乖乖坐在地上的大狼狗卻開口了。牠說牠只能用謎語的方式告訴我需要的答案，我在主宰控制下的這麼多年，真的是什麼都看過了，自然也沒有特別驚訝。牠暗示牠就是主宰體內的中國超級電腦的分身，並且表示牠有幫助我的意願，我自然問牠要怎麼樣離開這個天殺的鬼地方，看起來似乎那個遙不可及的山脈是一個選擇。大狼狗卻要求要用我的心臟來交換這個祕密，我一開始自然不願意，甚至想過用我的刀子來逼牠說出這個祕密，但是轉念一想，我還能損失什麼呢？我把我的心臟像垃圾一樣的丟在牠的面前，原本以為牠會狼吞虎嚥的吃掉這個新鮮的美味，但是牠卻只是靜靜的把這個禮物收了起來，留著以後再吃，為了感謝我的禮物，牠告訴了我我所需要的答案，『如果你想要知道怎麼樣穿過那座山脈的話，去酒館裡的廁所，並且沖三次水。』，我幾乎不敢相信我的耳朵，這兩件事之間根本沒有關聯嘛！我甚至懷疑是不是這隻狼狗欺騙我！不過至少我要先確定了牠的意圖才行，我轉身再度走進了這個酒館。

沒想到我的岳父竟然出現在這個荒野的小酒館中，他一個人坐在吧台的前面喝著悶酒，我一看就知道他的酒癮又發作了，這個時候除非讓他有他最喜歡的威士忌喝，否則大概沒辦法從他嘴裡問出什麼東西來。我從身上拿出那瓶威士忌來，幫他倒了一杯，開始和他閒聊起來；從他的談話中，我得知他就是餐廳裡面一團凌亂的始作俑者，我很想要知道他到底在那裡做了什麼事情，不過他卻反要我更仔細的看看那裡所留下來的痕跡，而且連他也不知道我最痛恨的岳母，愛德娜，到底在哪裡，眼看我大概沒辦法從他那邊得到任何新的資料，我只好再倒了一杯威士忌給他，當作我送他的禮物，我很好奇到底會在廁所裡面找到什麼讓我驚訝的東西…

◎髒亂的廁所◎

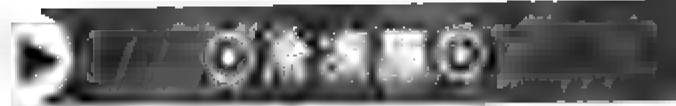


污穢的廁所

這座廁所就像一般高速公路休息站的廁所一樣，牆壁上滿是污言穢語的塗鴉，人類各種低俗下流的創作慾都在此處得到發洩，而所有的洗手台、衛浴設備也都像經過一場大戰一樣的毀損殆盡，不過我主要的注意力還是擺在那間看起來十分尋常，卻好像隱藏著很大祕密的廁所，我走了進去照著那隻狼狗的說法沖了三次水，接著我的四周就變成一片黑暗，這沒有嚇倒我，我早就預期到這件事了。不過我出現的地方還是讓人感到相當的意外，竟然是一座冷凍庫？冷凍庫裡面的架子上掛著牲畜的屍體，和…人？！我的岳母和我的妻子都在上面！我的妻子對我的動作毫無反應，她唯一的動作只有從嘴角流

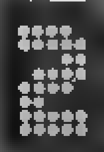
出的口水，我只能確定她還活著，但是活在什麼樣的狀態中，我就不能確定了。接下來就要面對我的岳母了，即使被高高的掛在鉤子上，她仍然不失她的潑辣本色，大喊著要我放她下來，並且聲稱是一個中國人把她給掛在那個地方的，看起來好像是主宰要她駕駛那個飛船穿越山脈，如果失敗了，她就會遭到非常嚴重的處罰，而且只有她能駕駛那艘飛船，看起來我只有釋放她才能駕著飛船逃離這個地方，但是…不！我太清楚愛德娜的爲人了，我寧願被困在這裡一輩子，而不要再度被她出賣。我離開了這座冷凍庫，把她的尖叫和狂喊都丟在身後。一瞬間，我又回到了原來的廁所裡，但是原先空無一物的小便池中出現了一樣閃亮的東西，吸引了我的注意力，我忍住那股衝鼻的尿臊味，揀起來一看，發現是一個還算可用的放大鏡，我記起了哈利叫我再仔細看看飛船上的餐廳的對話，所以我飛快的爬上繩梯，進入了那個破舊不堪的餐廳，藉著放大鏡的幫助，我仔細一看，結果卻讓我大吃一驚，混在那些血跡中的是在打鬥時被拉扯下來的毛髮，我可以輕易辨識出屬於我的頭髮，另外很明顯的屬於我的岳父，哈利！好小子，原來就是他和愛德娜聯合挖出了我的心臟！強忍住胸中的怒氣，我來到了哈利的身邊。照往例我仍然倒了一杯威士忌給老哈利，但是我按耐不住胸中的怒氣，對他大吼大叫，老哈利卻只是滿懷愧疚的低頭不敢面對我，他只說所有的解釋都在愛德娜的腦中，叫我自己去問她。我當然會！一見到愛德娜，她臉上的狡詐之色讓我不禁打了個寒顫，原先滿懷憤怒的我竟然被她說服，走近她的位置，不過她立刻緊緊的狠命抱住我，我試圖要掙脫，但是一個瘋子的力量不是我可以輕易擊敗的，我只好暫時鬆口，答應她幫她的忙，她看到了我身上帶著的那罐白色的液體，要求我給她喝一口，我拒絕了，她卻更加瘋狂的攻擊我，在忙亂的攻擊中，一把鑰匙掉了出來，這似乎對愛德娜來說非常重要，她放開了我，懇求我把那把鑰匙還給她。在主宰的虐待下過了這麼多年，對我來說，所有的承諾都沒有意義，我當然拿了鑰匙就離開了她。

這把鑰匙可以打開飛船上那間深鎖的大門，裡面似乎是間駕駛艙，面板上面擺著一本日誌，從裡面的內容，我得知了一個大祕密，我原先一直以爲我妻子發瘋是我的原因，並且一直以此深深自責，而這也是我爲什麼一直沒有辦法面對我岳母的原因，沒想到在這本日誌中，我岳母竟然坦承是因爲她的原因才讓她自己的親生女兒發瘋了！一剎那，我心理一百零九年來的罪惡感都消失無蹤了。想到愛德娜對於那個白色液體渴望的眼神，也許這個液體可以幫助我的妻子！我立刻跑到冷凍庫裡，把這個液體倒入她的嘴裡，雖然這個液體發揮了它應有的效用，但是她在我說出了這些年我一直想說的懺悔的話之後，仍然死在我的懷中。我抱著她的屍體，跑到後院中，藉著那隻狼狗的提示，我在垃圾堆中找到了一把鏟子，利用這把鏟子、我在地上挖了個洞，把我的妻子給埋了起來，接下來我想要從狼狗的口中得知更進一步的線索就沒這麼簡單了，牠竟然向我要愛德娜的心臟，我雖然不喜歡我的邪惡岳母，但是要把她給宰了這種事，還是遠遠的超出我所能接受的限度。不過我暫時答應了那隻狼狗，心想也許我會想出替代的辦法來。



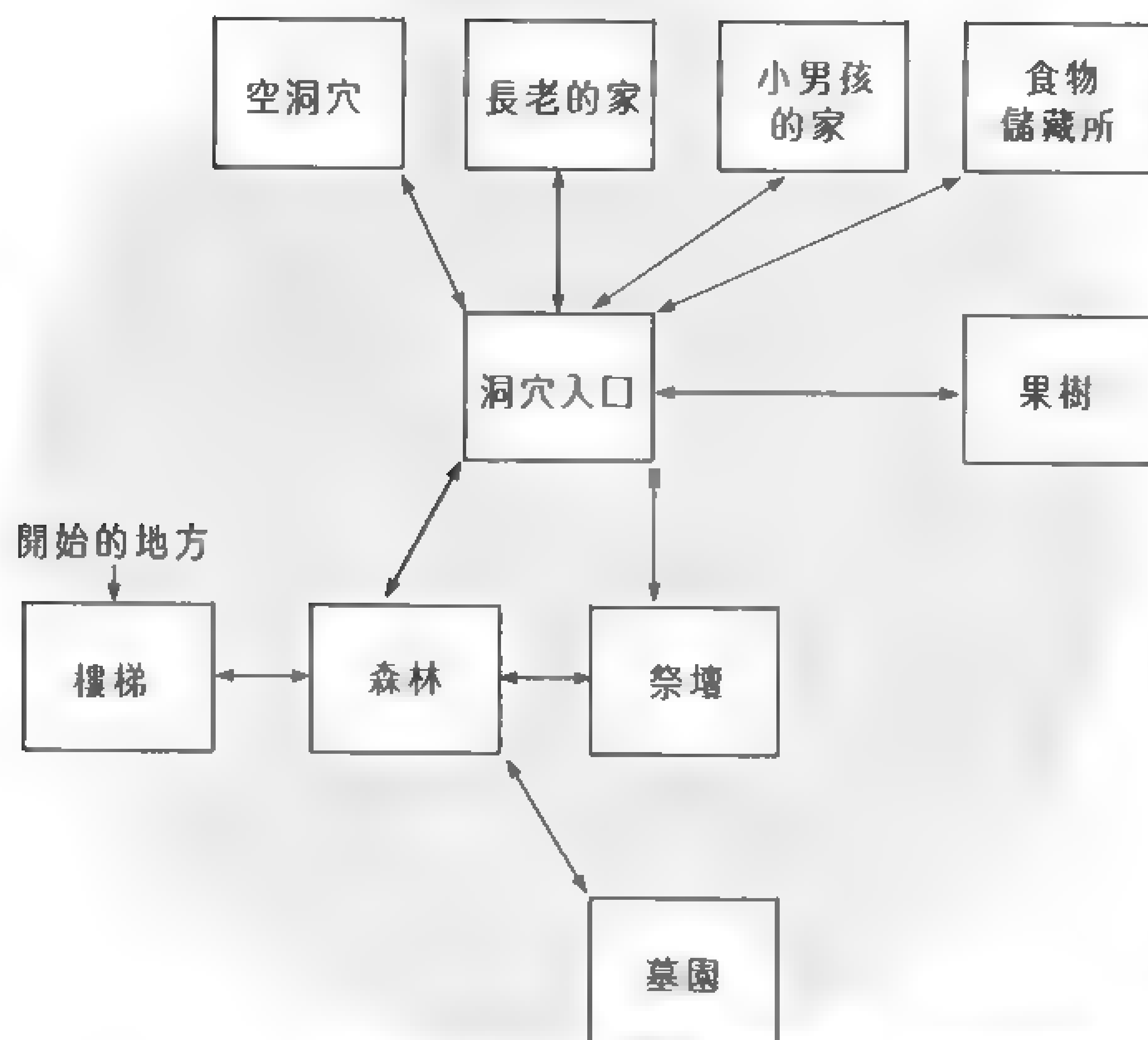
再度進入那個冷凍庫之後，我掏出了身上的放大鏡，仔細的看了看那幾具掛在鉤子上的肉牛，發現所有的器官都在裡面，也許我可以用牛的心臟代替愛德娜的交給那隻狼狗，那隻狼狗果不其然的沒有分辨出來，把我的心臟還給了我，並且告訴我一個謎語，「你來到這裡是靠一個器官，你的心臟的帶領，現在你要離開，得靠另外一個器官。」我不了解牠這句話的意義，但是牠隨即說了：「愛德娜和飛船上的許多小動物都會了解這句話的意義。」啊！我懂了！飛船原本是靠那些可憐小動物腦中的能源推動的，現在愛德娜將要取代他們！

我回到冷凍庫，用我的繩子把愛德娜綁了起來，我知道該把她放到那裡去，我背著她到了飛船上的引擎室去，把她放在那個類似電椅的裝置上，隨即引擎就開始啓動了。我走到了放置來多氣囊的地方，打開了緊急充氣的開關，很快的原先扁下去的氣囊又都充滿了氣體，我回到駕駛室去，打開了點火的開關。飛船很快的就要開始上升，我飛快的穿過了氣囊室，跑到了飛船船首大尖刺的地方，我看著飛船在風暴中逐漸遠離這個路邊的小酒館，那隻大狼狗看著我，牠大喊著：「快啊！葛瑞思特，把這個地方炸上天去！你也許再也沒有機會這樣做了！」聽到了牠的建議，我緩緩的掏出了袋中的巨大訊號槍，扳下了扳機，一個火球落在了那座小酒館的正中央，很快的，我的四周立刻被火焰所包圍…，象徵我的過去也跟著付之一炬…

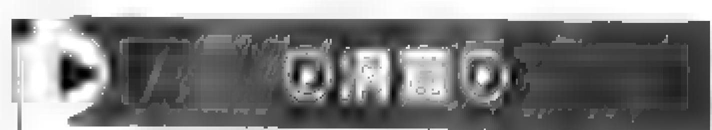


班尼 Benny

轟的一聲，突然之間我對週遭的一切開始有了正常的認知，而不再是模糊一片。我知道了，



一定是主宰恢復了我的智力，之前他把我的智商降低到跟一隻猿猴差不多，我對於週遭發生的事幾乎沒有任何的理解力，現在他恢復了我的智力，那麼下一步呢？我揉揉眼睛，向四周看去，發現我身在一個巨大無比的洞窟裡，而這個洞窟跟以往主宰送我來的地方完全不一樣，這裡充滿了生命！到處都是植物和動物活動的蹤跡，只不過我位於一個懸崖之上，底下的階梯看起來頗爲嚇人，我小心翼翼的跨出了第一步，沒想到眼前一黑，我只感到自己身體不斷的不受控制的翻滾著，似乎跌下了無底深淵，我只能放鬆自己的肌肉，任由不斷的衝擊打在我的身上，這彷彿持續了一世紀之久，我終於重重的撞上一棵樹，停了下來。全身滿是擦傷和淤血，該死！主宰把我的腳弄殘廢了，我現在只能像猩猩一樣的爬行了！我甚至不能走樓梯…雖然全身上下都是傷痕，但是幾個月的飢餓開始接管了我的官能，左方的道路似乎通往看起來有人居住的洞窟，我不顧滿身的創痛，拖著步子向那邊走去。



在一段跋涉之後，我果然看到了幾座洞窟，洞窟外面有讓我幾乎瘋狂的食物！但是我試了又試，我的腳就是沒有辦法爬上梯子，我只好偷偷的摸進左邊第一個洞窟，裡面空無一物，只有一個空的搖籃，和一個不大相稱的電腦螢幕，我走向前去使用這個螢幕，沒想到傳來熟悉的主宰的聲音「收集食物，但是不要給那個外來的人！」原來主宰早就把我要到來的消息告訴這些野人了，而且他打算繼續讓我挨餓…失望之餘我退出了這個洞窟，直接進了第二個洞窟，裡面坐著一個看起來似乎像是村中長老的人物，我試圖跟他溝通，要點吃的東西，但是他說的話我完全不能了解，只能從音調和手勢大概猜到一二，唯一可以確定的是，他不可能會給我食物的。

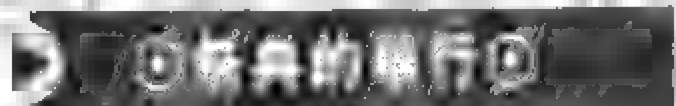
我只好走出洞窟，看了看四周的環境，從中間的路走出了這些洞窟的入口，一段路之後，映入我眼簾的是一個無比醜惡的東西，一個高聳的柱子，上面有著兩條繩子，似乎是要拿來綁住某些人或獸類的祭壇，看到了這種景象，我不禁想起來可能在這邊進行的活人祭典，胃中一陣翻動，我強忍住噁心，雖然腸胃中一片空虛，但是我仍然害怕會吐出來。翻了翻祭壇四周的灰燼，除了電腦線路和塑膠碎片之外，我沒有看到任何特殊的東西。我回到了洞窟入口的地方，再度挑了一條不同的小路，向最右邊的小路走去。

走到了小路的盡頭，我看到的東西讓我欣喜若狂，是一株果樹！上面長滿了鮮黃的、色澤鮮嫩、形狀飽滿的果子！也許這整座村莊的食物都是由這棵樹供應的，我的胃腸更是開始餓腸轆轆的大聲抗議，我快樂的摘下了一顆果子，這樣的果子一定很鮮美！我滿懷期待的大口咬了下去…啊 !!! 一陣前所未有的痛苦從我的嘴中向食道蔓延，原本應該甜美可口的汁液像火焰一般的燒灼著我，我吐出了口中的果汁，連帶著吐出了滿口的鮮血，我很確定這個果汁裡面有著強酸的成分，該死的混蛋主宰，讓我眼前有著可以餬口的食物，卻不讓我有機會吃下他們！我拖著受創的身體和心靈，緩慢的走回了洞穴的入口處。

我走進了第三個洞穴，這個洞穴內部不像長老居住的洞穴一般的整潔，相對的有些凌亂，裡面居住著一對母子，也都是野蠻人的裝扮。我仔細一看，發現那個孩子竟然是個畸形兒，他的背後多長出了一隻手臂，在這個原始的社會中，他沒被當作怪物打死還眞是奇怪。看這一對母子也是處在挨餓邊緣的樣子，看樣子我也不能從他們手中乞討到任何食物，不過既然他們能夠活到現在，表示至少他們有可能能夠消化我剛剛找到的那種果子，我靈機一動，走出洞外，用力拉了拉從上面垂下來的藤蔓，從存放果


上面有裝食物的籃子

子的籃子裡面搖下了一個果子，並且把他交給了那個小男孩。出乎我意料之外的，他身後的螢幕上出現了一行字：「謝謝你的食物！」他竟然有辦法利用電腦螢幕和我溝通！看樣子他是我唯一了解這個地方情況的希望了…藉著那個螢幕，我了解到，主宰在這個地方為了滿足他個人的快感，還有定期舉行奉獻活人的活動，村莊中的每一個人都必需抽籤，被抽到的就得死，主宰也才繼續供應他們食物，而這個小孩子因為畸形的關係，並沒有被列入抽籤的行列中，但是因為多年來村民已經減少很多，看樣子他的未來也不怎麼光明。因為我把食物給了他，所以我走出洞外，再拿了一個水果給他母親，希望能夠看看到底他們是怎麼吃這些果子的，不過偉大的母親又把食物讓給她的小孩。我實在餓的不能忍受了，直接問那個畸形的小孩這個祕密，他說小時候他的母親都先把水果替他嚼過再吐出來給他吃，這樣就不會有受傷的問題了。真驚人！我雖然不大相信，但是我還是把水果遞給了他的母親，這次她把這個水果收下來之後，嚼了嚼，餵到我的嘴裡，多日以來的飢餓終於暫時能夠解除了，所有的疲憊一下子都宣洩出來，那個小孩子很高興的告訴我：「你現在是一家人了，你可以使用我們的床。」我也老實不客氣的走到最右邊的藤蔓床上，躺了下來…沈沈的睡去。



我一早醒來，發現洞窟裡面少了一個人，那個畸形的孩子說他的母親去祭壇參加主宰挑選犧牲品的儀式了，我心想也許這是逃離這裡的唯一方法，於是就跟著去看看。到了那裡，我發現每一個人都開始從一個袋子中抽取決定他們命運的籤，至少到目前為止，我都還算是外人，不需要參加他們這種儀式。很快的，有一個女性抽到了決定她不幸命運的籤，被強迫推上了祭壇，我定睛一看，竟然是那個小孩的母親！不過眼前的狀況讓我無能為力，我只能請求長老讓我留下來觀看，從長老的手勢和音調中，他似乎是答應了。隨後就在我的眼前，這個女性被殘酷的處死了！主宰利用從天而降的一道光束，瞬間把她擊成碎片，我初時還感到驚訝，但是發現地面上的碎片都是金屬和塑膠的零件，才慢慢領悟到，原來在我身邊的這些人通通都是主宰所製造出來的「配角」，地球上真正活著的還是只剩下我們這五個人。失去了逃離這裡的希望，我一時之間也不知道要怎麼作，只有四處遊蕩，回到了我一開始時跌下來的地方，我發現還有一條道路沒有去過，於是我就走向最右邊的道路，一條幾乎隱沒在霧氣和藤蔓之間的小路…


通往墓園的小路

◎墓園◎

我來到了一個墓園，一個看起來只屬於死者，不屬於生者的地方，但是裡面的三個墓碑，都讓我有無比熟悉的感覺，我靠近



一看，墨非、我的戰友，在戰爭中陣亡了。土豆、我手下的士兵。湯馬士、在我的指揮下英勇陣亡的士兵之一。這些讓我回想起了我在戰時軍中服役的光景，被主宰折磨了多年以來，我幾乎都忘記了這些事情了。我走近了墨非的墓碑，想要說些什麼，但是卻反而是我記憶中墨非的聲音先開口：「你讓我留在戰場上等死，我腦中的子彈是你送給我的！」接下來土豆、湯馬士都述說了我當年不通人情，甚至幾近殘暴的行為，我能說什麼呢？戰爭會扭曲一個人的人性啊！我只希望這些人雖然在死了之後，還能夠原諒我，至少我能夠除去心中這一塊徘徊不去的陰影。可是當我祈求他們的寬恕的時候，他們大聲的嘲笑我，我跟他們辯解我已經是個不同的人了，但是他們仍然不相信我，這也難怪，他們的死幾乎都是我造成的，換成是我，也不可能輕易的原諒殺我的凶手，不過他們還是願意給我一個機會，只要我能夠拿給他們證明我已經改過向善的證據，他們就願意原諒我。我在墓碑面前陷入了沈思…

我回到了那個男孩的洞窟中，他看起來更為消沈，沒有食物、沒有照顧他的人，生命又可能隨時陷入危險，任誰也會意志消沈的。我和他談了一會兒，發現能替他做的並不多，我希望能夠幫他找到一個方法逃過被奉獻給主宰的命運，但是我沒有辦法給他任何保證。我回到長老的洞穴裡面探查，長老似乎對著螢幕思

考著，臉上露出非常滿意的表情，我也靠近螢幕，輕輕的按了下去，主宰的聲音立刻充滿了整個洞窟，他表示因爲那個女人的犧牲，讓他感到很滿意，所以暫時饒恕了這個村莊，看來長老是不可能會中止這個獻祭的儀式了。我看到他的坐位旁邊擺著的就是抽籤用的那個袋子，也許我可以等到長老出去之後，把這個袋子給藏起來，那麼我就有機會救出這個孩子了。心中有了這個計策之後，感到格外的輕鬆，我又回到那張藤蔓床上，心情愉快的睡去。

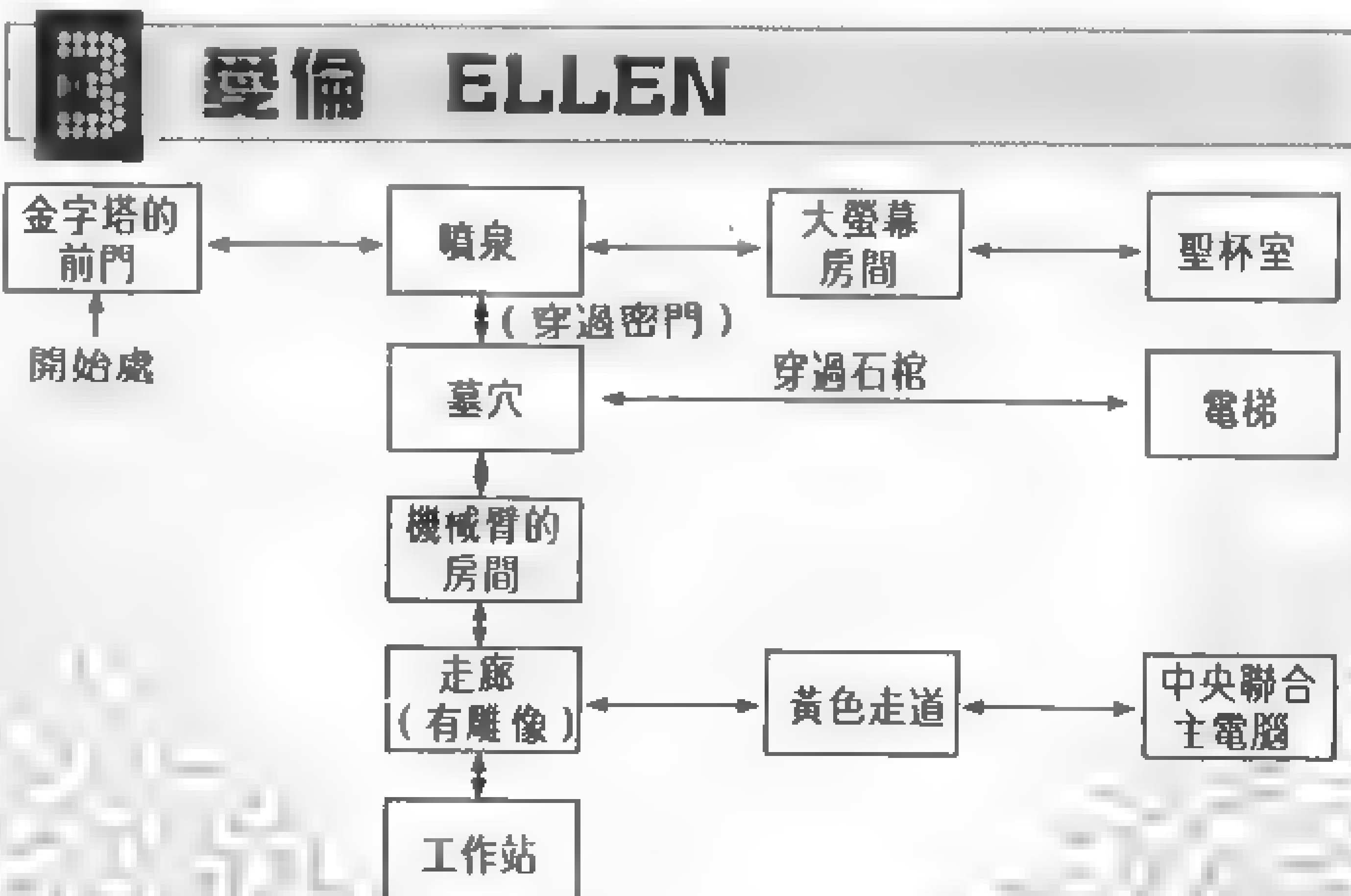
第二天我偷偷的進入了長老的洞穴，偷出了那個袋子，帶回去給那個小男孩看，他說我必需要把這個袋子藏起來才行，我只想到一個地方－墓園。我把袋子放到湯馬士的墓碑上，他幫我藏了起來，並且表示他們三個人都願意原諒我，但是關鍵要看一個受我之害最深的人同不同意才行。我撥開了墓碑後面的藤蔓，看到了布克曼的墓碑，當年被我親手用不正當手段處死的少年兵…我聲音顫抖著問他願不願意原諒我，他表示雖然我的行爲可以證明我已經改過自新，但是，我還沒有彌補我過去的罪惡！懷著贖罪的心情，我又回到了小男孩的洞窟中，躺在床上小歇了一下。起床之後，小男孩跟我抱怨，雖然我把抽籤的袋子藏了起來，但是這代表著要用新的方法挑出犧牲者了，他感到更加的害怕…我再去長老的洞窟中查證，發現明天就有犧牲的儀式了，我連忙趕回小男孩的洞窟中，希望他能夠躲在洞窟中的一個小縫隙裡面。他表示可以，但是他說他需要一個朋友陪他，換句話說，我得要做出一個娃娃來陪他度過躲藏的時光才行。

我從祭壇地面上的灰燼中，找到了一個外型類似頭部的裝置，我帶回來交給小男孩，他可以將這個當作娃娃的頭部，接下來我得找到娃娃的身體才行。我走近了第四個洞窟，希望能夠找到派的上用場的東西，哇！我看到的是滿滿的一整個倉庫的果子，簡直就像是一個超級市場嘛！不過看來那個金髮的大個子不會輕易的讓我進去。我得想個辦法才行。我走出洞外，再從上面的籃子裡搖下一個水果，我把水果拿給那個守衛，示意我要送水果進去，他搖搖手，叫我自己進到洞窟裡面，我把水果放到那堆積如山的倉庫中，順便帶出了放在角落，不起眼的一根長長的木棒。我知道有誰會需要它的！我帶回木棒交給那個小男孩，這可以給他當作娃娃的身體，他說接下來他需要一段繩索可以把頭和身體綁在一起，我想了半天，才想出來第一個洞窟中，有著許多的藤蔓，我跑去那裡拔下了一段來，帶回去交給小男孩，他終於可以完成他的娃娃了。帶著滿足的笑容，他終於同意躲進洞中，避免遭到村民的傷害。我看到了背後的螢幕有著奇怪的閃光，於是我趨前觸摸那個螢幕，沒想到竟然有一個自稱是主宰體內的俄國超級電腦分身，他跟我說了有關主宰的很多事，並且表示，只要我能夠把握這個機會，也許我們有辦法打敗這個看似無敵的主宰！

但是目前我還有一件事情要作。我走出洞外，再從頭上的籃子裡弄出一個水果來，帶著這個水果，我到了布克曼的墓前，我把這個水果種在他的墳墓上，接著長出了一朵美麗的白花來。我聽到布克曼的聲音中有著前所未有的平靜：「終於，我感受到你身上的同情心了，我可以好好的安息了。」我的任務終於完成了，回到男孩的洞穴中，他已經在躲藏的地方安詳的睡著了，我也跟著躺了下來…

醒來一瞧，發現那個男孩不見了！該死，主宰一定是在背後偷偷的把整件事情都告訴了村民，所以這些村民才會知道這個小男孩躲藏的地方。我得趕快去看看現在的狀況才行！一路跑到了祭壇那邊，發現果然那個可憐的小男孩已經被綁在行刑的柱子上面了，我乞求長老能夠放了他，但是得到的答案很明顯的是否定的，但是不能讓這個無辜的小孩就這樣犧牲掉啊！我心一橫，跟長老表示我要代替這個小孩接受這個處罰，因爲我比他更罪有應得，就在我被綁上火刑柱之前，那個小男孩把我替他作的娃娃交給了我，突然我發現自己竟然背後也長出了一隻手臂，似乎象徵著我取代了他的命運，接著天上降下了一道強大的光柱…

3 愛倫 ELLEN

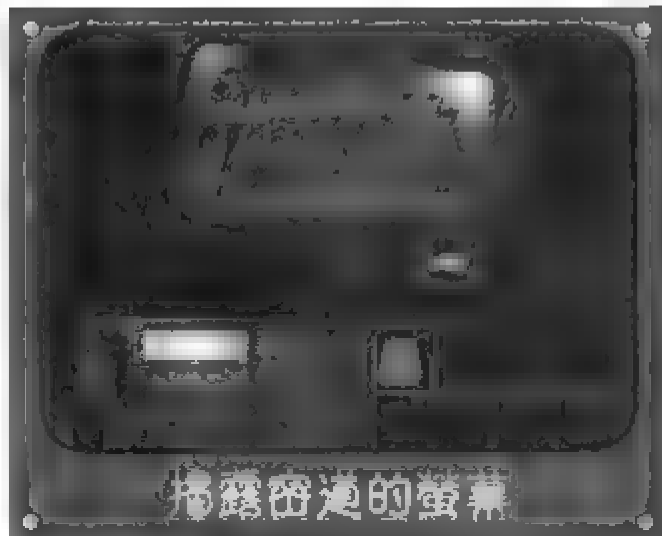


好渴，好渴…主宰就這麼樣的把我丟到一望無際的大沙漠中，我走了又走，直到似乎我身上的每一滴水份都蒸發殆盡，再加上身處在黃色的包圍中，主宰知道我有多痛恨黃色！他就是喜歡這樣折磨我！就在我崩潰的前一刻，我的眼前出現了一個醜惡的金字塔，完全由破碎的電子零件所構成的，也是該死的黃色！越靠近那個金字塔，我就越感覺到它的巨大，它是我所看過最大的廢棄物所堆砌出來的東西。我不顧即將要脫水的衰弱身體，我開始奮力的奔跑，衝進了這座巨大的金字塔中…

金字塔的內部

金字塔的裡面，雖然比較暗、溫度比較低，但是卻沒有辦法讓我感覺到任何的舒適，因爲空氣中充滿了臭氧的味道，四處霹靂啪啪的閃耀著電的火花，又讓我想起了以前管轄下的工廠。我注意到了第一個房間的中央就是一池清澈無比的泉水！主宰竟然這麼慈悲，讓我能夠在快要脫水的狀況下找到一池泉水！我立刻撲了過去，滿心以爲自己可以喝到清涼的水來滋潤我乾渴的喉嚨，但是卻沒有想到主宰的陰謀比我想的還要狠毒，它讓我可以看到我在水上的倒影，但是卻不能夠喝到任何一滴水…我用盡了所有的意志力才勉強離開了這個水池邊，一邊狠狠地咒罵著。

隔壁的房間中是五台看起來十分先進的大螢幕，不過我被隔壁房間的奇怪聲響所吸引，因此先跳過這個房間，直接走到隔壁的房間去，不去還好，一去之下，我當場被嚇得不知所措，裡面竟然有一隻人面獅身獸在看守著一個杯子，而且從那隻野獸到整個房間的佈置，都是讓我從心底深處感到害怕的黃色，即使那個杯子可能可以讓我喝到噴泉中的水，我也沒有這個勇氣。退回到


揭露密道的螢幕

原先的房間中之後，我開始仔細的觀察這些大螢幕，經過小心的試驗之後，我發現這些螢幕可以藉著按動（ push ）旁邊的選台器而改變螢幕上的資料，我從左邊到右邊一個一個螢幕的觀察，並且把兩個畫面都看過了，這其中有些我可以理解，有些我不知道代表什麼意義。有些似乎暗示著什麼，但是最重要的是，我從一個螢幕上看到了噴泉的那個房間，原先只是一堵單純牆壁的地方，竟然出現了一個密道，讓我重新燃起了希望，我連忙趕過去重新檢查了一次，在原來應該有個密道的地方東敲西敲，就是看不到有任何的反應，我只得再回到螢幕附近，希望能夠找出問題所在。果然在整間房間的最左方，被我發現了一條斷裂的電線，也許就跟這條密道有關，幸好我是個合格的工程師，可以把這兩條線準確無誤的重新接在一起。接下來我只好聽天由命了，如果問題不在這裡，我也不知道應該怎麼辦了。

我走到了噴泉的房間裡面，用力推了推在螢幕上應該有個祕密通道的地方，出乎我意料之外的，牆壁緩緩的移開了，讓出一個可以讓我走下去的通道，不過，看得出來，底下依舊是要命的黃色！走下那一段漫長的階梯之後，我所看到的是一個完全像古埃及墓穴一樣的佈置，一個古老的石棺，一個埃及神話中守護死人靈魂的狗頭神。我四處觀察了之後，發現唯一有趣的東西就是狗頭神旁邊的一個鍵盤，我正要靠近那個鍵盤的時候，本來靜止


狗頭神

不動的狗頭神阿努比思突然開口了：「不准靠近！」原來它的使命是負責保護這整個墓穴，所以它把我當作盜墓賊，也不准我使用這裡的任何東西。不管我怎樣的說服，它就是堅持它只服從唯一的一個主人，我猜就是主宰。我也只從它的口中得知了，那個石棺中禁錮的是我的一切恐懼的來源，而我可以藉著從鍵盤上輸入密碼來打開它，不過很明顯的，我現在不知道任何的密碼，所以我也不想在這個傢伙上浪費太多的時間。我繼續走進了下一個房間。

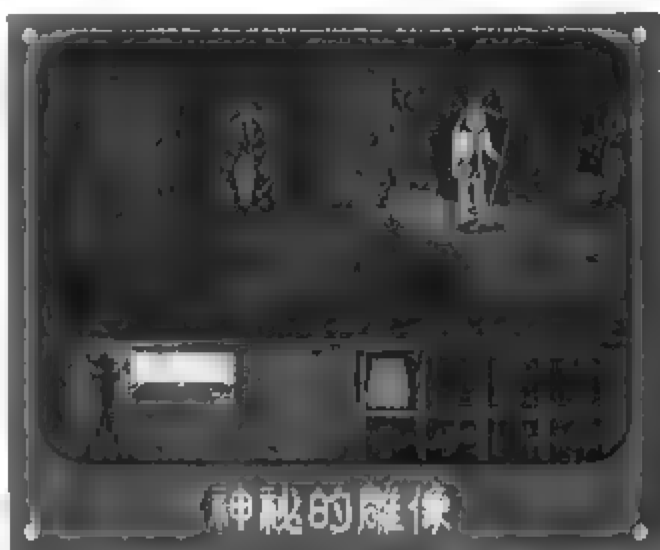
在下一個房間中很明顯的是一個儲存木乃伊身體中內臟的房間，只不過主宰的資料庫裡面把現代和古代的東西混在一起了，所以這裡甚至還有一隻不搭調的機械手臂，我注意到機械手臂上面還有一個鑷子，雖然這不屬於古埃及的產品，但是我還是把它給拿了起來，誰知道呢？也許以後會派上用場的。我也看到了角落的地上有一片黃色的布條，我想要把它揀起來，但是突然之間我對黃色的恐懼又發作了，我害怕的甚至沒有辦法繼續呆在這個房間裡，飛快的逃到了隔壁的房間，好不容易等到我心情平復下來之後，才強壓抑住心中的恐懼，把那個布條揀了起來。這個時候我回憶起，我在樓上大螢幕的房間中觀看的時候，攝影機並沒有照出那隻人面獅身獸，也許這都只是某種立體全像術的干擾而已。這樣一想之後，我立刻飛奔回那個人面獅身獸守護的房間，在進去之前我先把黃色布條綁在

眼睛上面，這樣我就不會受到幻象的影響了！我順利的取得了那個聖杯之後，第一件想到的事就是用這個杯子去舀噴泉裡面的水喝，果然有了這個杯子之後，我就可以順利的喝到水！好好的享用這些甘露之後，我又多裝了一杯帶到地下墓穴去，我想，已經有了可以好好整整那個狗頭神的辦法了…

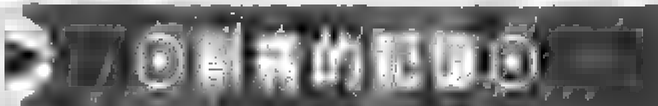
我先把杯子裡面的水痛快的倒到狗頭神的接縫間，一陣霹靂啪啪的聲音過後，果不期然的它短路了，現在沒有任何人阻止我的行動了，但是我還是找不出鍵盤的密碼來，看樣子我得想個其他的方法把這個狗頭神腦中的資料給弄出來了，靠著手中的鑷子，我順利的把記憶體從它的體內給拔了出來，而沒有損傷到任何其他的線路，我身為一個工程師的能力至少還沒有減退。繼續向右方前進，下一個房間中的雕像讓人難以辨別這些到底是主宰創造出來的，還是眞正的古物？誰知道呢！它有整個世界的空間和資源去做它想要的事。

◎工作站◎

我想要把其中一個雕像身上嵌著的寶石給拿下來，但是我就是不能夠克服心中對於黃色的恐懼，最後我還是打消了這個念頭。只好繼續再向右邊前進。進到了一個房間，裡面一點跟古埃及的風光都完全聯想不上，竟然是三台看似極為先進的工作站，只不過上面似乎有著埃及古代神話的符號，最左邊的那台工作站是我非常熟悉的隨機存取記憶體燒錄器，我拿出了狗頭神身上的那片記憶體，但是卻很失望的發現這一台工作站沒有電源，我仔細看了看其他相同的工作站，發現原來前一個房間中的雕像身上的寶石就是我所需要的能源，看來我得想個辦法拿到那顆寶石，另外兩台工作站的功用都很明顯，一台是光碟讀取機，但是我手頭沒有任何的光碟，一台是資料庫，但是我也不知道任何對它來說有意義的密碼。


神秘的雕像

我只好再回到前一個房間，綁起了那條黃色的布條，再度試著克服我對於黃色的恐懼，果然輕易的把那顆寶石拔了下來，回到有工作站的房間中，我很快的把寶石插到工作站上面的插槽中，這個燒錄器就穩定的開始工作起來了，我將記憶體插進它的插槽中，系統開始詢問我要把新的主人設定為誰？那還用說?!當然是我啦！這次狗頭神可要對我卑躬屈膝了，燒錄完畢之後，我用鑷子把記憶體拔了出來。隨即回到狗頭神的房間，把這個剛燒好的記憶體給插了進去，現在它對我的詢問當然是有問必答，我直接了當的問它之前所敲到的通行密碼到底是多少？它的回答是：「六六六」嗯！有趣，代表邪惡、野獸、魔鬼的數字。它同時也告訴我，將必需正視並且面對我眞正的恐懼。我才不管這麼多！現在最重要的是進入那個石棺，並且逃離這裡！我在鍵盤上輸入了六六六的密碼之後，彷彿聽見一聲清脆的咖搭聲，好像是什麼鎖被打開了，於是我走進那個石棺，用力的推了推它的棺蓋，棺蓋輕易的隨著我的力道而打開了，我走了進去，石棺的蓋子碰的一聲關了起來，我陷入無邊的黑暗中…



等到我重新恢復視力的時候，我發現我竟然是身處於一個電梯中，不知怎麼搞的，我對這樣擁擠的地方總是有股毛骨悚然的感覺，角落堆著一堆髒兮兮的黃色舊衣服，好像是那種清潔人員穿的制服。看不出有什麼明顯的出路，我只好走到控制面板的旁邊，讓我感到好奇的是，上面的按鈕並不是樓層，竟然是一個又一個的年代，似乎是有人為我準備好了一本編年史，等我去翻閱，雖然不知道後果如何，我也只好硬著頭皮一試。上面列著從西元一九七八年到二〇一二年的號碼，我一個一個的按下去，每一個號碼訴說的都是我內心深處最隱秘的恐懼與思緒，到了二〇一二年的時候，一個我為了保護自己而選擇去遺忘的事實，毫不留情的出現在我的眼前：「那天你因為工作的太晚，所以在全辦公室的人都下班了之後，才推著疲累的步伐，從辦公室離開，電梯經過七樓的時候，它停了下來，走進來一個身穿清潔工人衣服的傢伙。他掏出了鑰匙，把電梯給鎖住。」我想起來了，一切都想起來了，我為什麼會這麼痛恨黃色，為什麼會這麼害怕封閉的空間，原來都是因為…我突然覺得身後有什麼東西在移動著，勉強鎮定住我起伏不定的心情，我轉過身去，卻看見剛剛堆在地上的那一件黃色的衣服，開始慢慢的膨脹，慢慢的站立了起來，主宰又再度成功的利用我的恐懼了！這個死而復生的傢伙聲稱主宰給了他永生不死的能力，要讓他來慢慢的折磨我，去他的！我才不相信，內心中一股前所未有的怒火，驅使著我，我從身上掏出那個黃色的聖杯，用力的對準那個傢伙似乎是頭部的器官揮過去，轟的一聲，他頹然倒下，又變成原先的一堆破舊的衣服，而電梯也在這個時候停了下來，我毫不猶豫的打開電梯門，跑了出去。

下期待續

CYBERIA² RESURRECTION

■白季川

生化悍將2 完全攻略

嘿，小子！歡迎你再次來到生化悍將的世界。是的，我是 Zak，就是你在遊戲裡扮演的那位主角，當你看到這個訊息的時候，必定也給遊戲的某個謎題給絆住了。沒有關係，接下來我會告訴你整個遊戲中所有場景的難題及解答，希望對你有些幫助。好了，兄弟，別沮喪，有我在萬事都搞定！

場景1 從冷凍中心脫逃

當 Major 交給你一把槍之後，這個動作場景便開始了。一路將所有警衛擊斃後，你會坐上 Major 接應的車，注意車一左轉之後，必須馬上將焦點對準正前方的車庫大門集中射擊，否則就等著撞成一團吧。

場景2 追擊

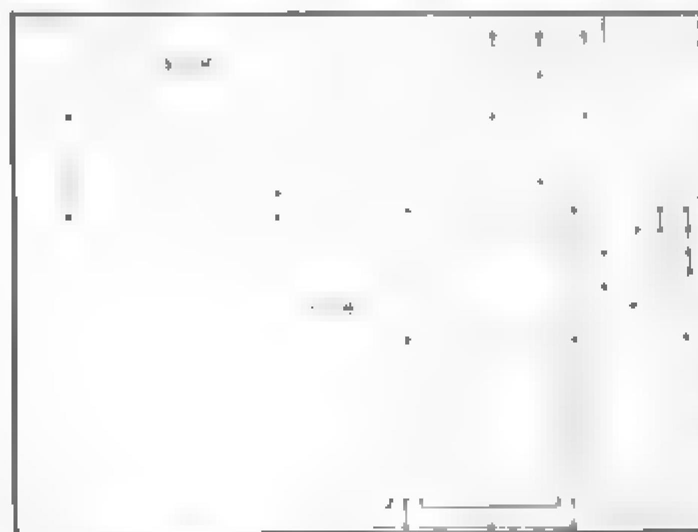
接下來 Major 會接手駕駛的工作，你只要專心射擊就好。黃色方框是空中目標，而橘色方框則是地面目標，你應該先打橘色目標，因為他們會造成較嚴重的損害。當你進入某個隧道中遭到摩托車隊的地雷攻擊時，應該先集中射擊他們放下的地雷，再來對付其餘的目標。

場景3 離子風暴

這些暴風中的目標會愈來愈多，而且移動愈來愈快。仔細用你的記憶力將目標出現的路徑記下來，多試幾次，你一定會通過的。喔，注意那些橘色方框的目標，漏掉一個就足以讓你重來了。

場景4 FWA 總部

跟著 Major 下來之後，來到一個走廊。右轉直走到底再右轉，你會看到很長的一條走廊，這段走廊中間上頭還有兩段橫越的走道，兩名警衛會出現在走道上巡邏。你沒法幹掉他們，所以只能躲避他們。往前走之後，你必須移動你的身體，在警衛還沒看到你之前，貼著牆壁行走。請參考下圖，第一段請靠右，第二段請靠左行走，謝謝。通過這一段之後，無論你怎麼走最後都會看到一座電梯，進入電梯來到第二層樓。



電梯門打開之後，請向右或向左轉之後再往前走。請勿走向後方去，否則你會死的很慘。這段走道中途的地方，你可能會看到兩個可進入的房間，目前這兩個地方還沒有什麼，你可以先逛逛，不過別靠近窗戶太近，否則失足掉下去可別怪我事先沒警告過你。一路沿走道走到底看到兩座電梯，左方的電梯進不去，只好進入右方的電梯。

場景5 數位密碼

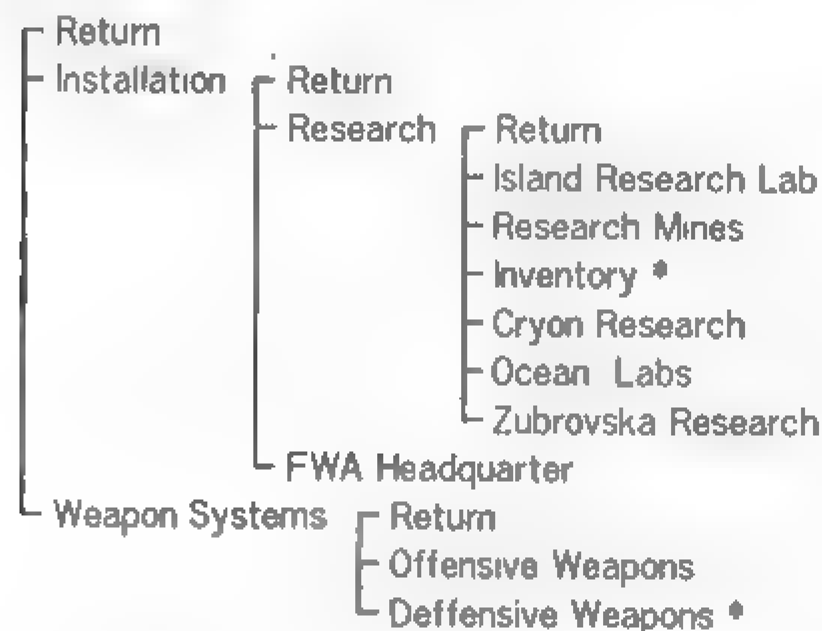
這個地方很簡單，只要跟著 Graham 給的數字操作一遍即可。由於這裡每次的數字都不一定，所以無法給你標準答案。

場景6 資料庫安全系統

在這個地方你會看到我以腦波控制方式侵入 FWA 總部的資料庫電腦。不過首先你必須先對付安全系統。一開始你要迅速地擊破前方所有的實心六方格，否則就要再來一次。接下來擊破所有你看得到的紅色實心六方格，一個都別漏掉，否則還是再來一次。

場景7 FWA 資料庫電腦

當我以腦波侵入 FWA 的電腦資料庫之後，我的虛擬介面便會開始運作。你會發現這跟你平常使用的電腦的檔案目錄系統很類似，當你碰到圖像時，按下任何一個方向便可進入下一層目錄。另外每層都會有一個 Return 圖像，它會讓你回到上層目錄。以下列出這個資料庫的目錄結構：



後面劃上星號的兩個檔案是你絕對要找到的，其它的則可看可不看。記得把這兩個檔案從頭看到尾，Graham 會給你一段訊息告訴你 OK 了，現在趕快出來吧。

場景8 從 FWA 總部脫逃

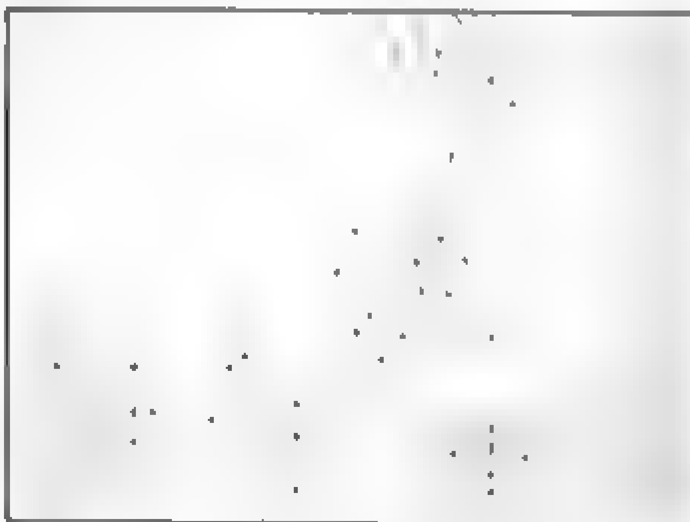
取得資料之後，FWA 總部的警衛就會開始獵殺你。注意當畫面一轉過來，射擊游標就可以動作了，趁第一時間將從電梯出來的警衛射殺。從這裡開始你要一路逃到總部頂樓，途中還會有源源不絕的警衛出來阻撓你。坐上電梯來到第二層樓，你會轉入上面我說的那兩個房間，然後再出來沿走廊到底，坐上另一座電梯。這裡你必須注意從中間走道冒出來，以及躲在對面走廊柱子後方的警衛，他們都不容易注意到。一路逃到頂樓之後，Major 會來接應你，跳上飛機之後再多撐一會兒，等到 Graham 把所有防衛系統解除掉，就可以離開了。

場景9 夢境

由於到下個目的地還要花九個小時，你決定暫時小睡一番。夢境裡你會發現那地方好熟悉，原來是一代裡曾遇過的場景。這個場景並不難，你甚至會懷疑夢境裡到底會不會死呢，最後被那個大頭嚇醒之後，你就來到了 Research Mines。OK，請換第二片。

場景10 研究坑道

你躲在車頂上，隨著貨車來到了研究坑道的內部。當你看到兩位裝貨人員走開，貨物起重機從你後方開來的時候，趕緊按下任一方向鍵沿卸下的貨物右方繞過去，否則你就會被起重機壓成肉餅了。接下來你就可以在坑道內的固定地點行走，以下我會列出這個地方的地圖，以幫助你完成任務。



(1)走到這裡後勿再往前走，先往右方迴避躲到貨物後方 2. 處。

(2)你會看到一個警衛走過去，等到完全看不見他之後再出來。

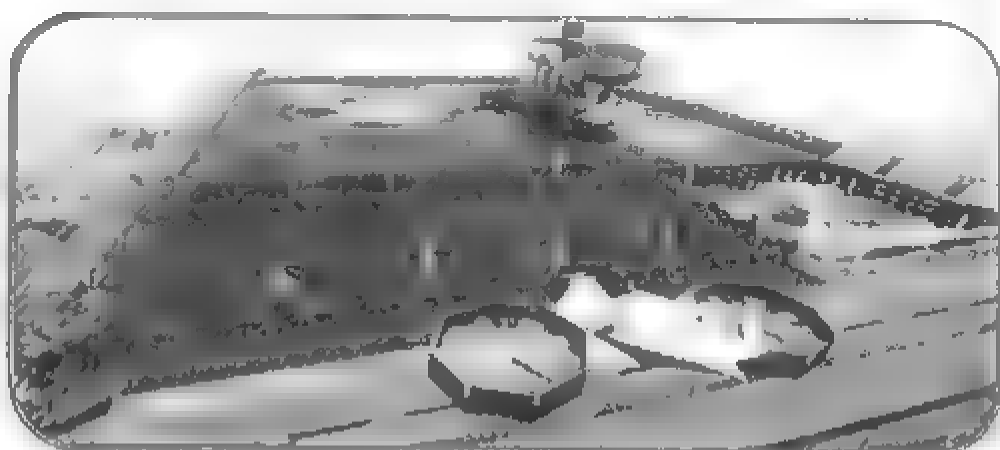
(3)不可再往前走，走到 4. 處迴避另一個警衛。

(4)仔細聽警衛按門上密碼時發出的聲音，記下四個號碼的聲調高低。

(5)在數字盤上輸入你所聽到的密碼。嗯？太困難了？好吧，密碼是 3108 。

(6)這裡有往前及往右兩個地方可走，先往前走。

(7)在門上碰到一個三角形雷射鎖。解鎖方式很



簡單，請利用下方十個開關，讓雷射通過中間的三角形迷宮，到達左上方的開啓圖像，如果雷射跑到右上方的鎖死圖像，那麼你便玩完了。很簡單吧？…嗯？還是被致命瓦斯毒死？好吧，請參照下圖，按數字順序輸入便可解開雷射鎖。



(8)來到 Corbin 博士的辦公室裡，在這個地方你會看到酒櫃上排列著很奇怪顏色的酒杯，注意看右下方三個酒杯的顏色。

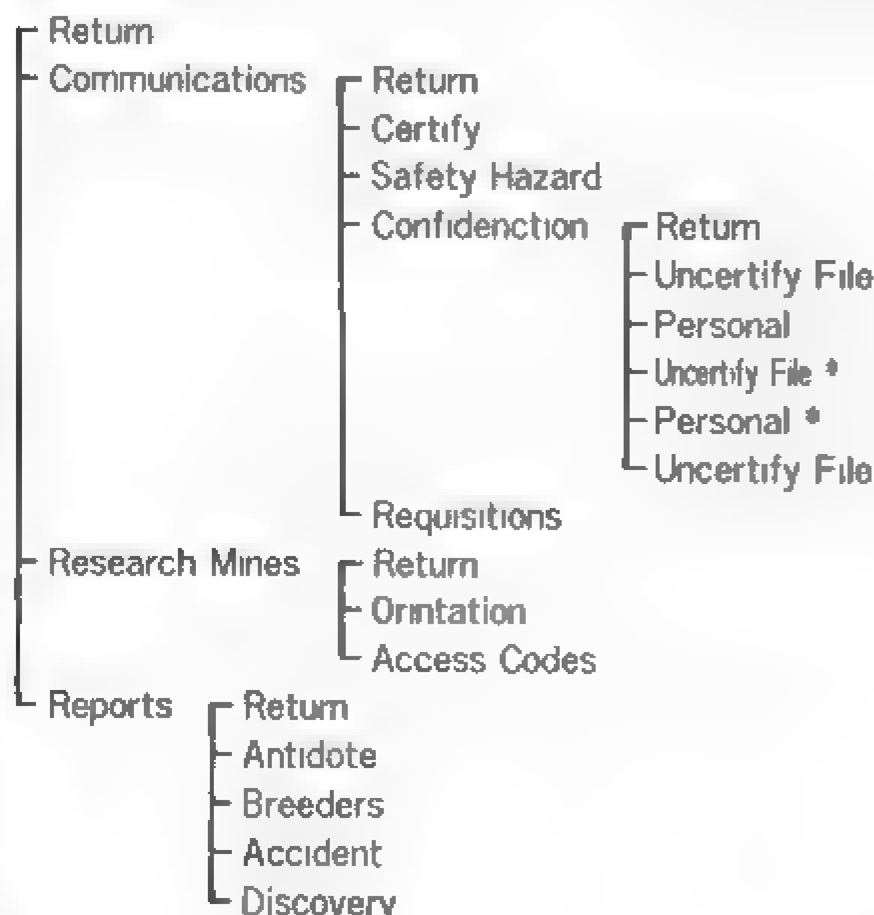
(9)坐上椅子，轉向桌子， Corbin 博士的桌上隱藏了一個小型電腦，不過你必須按下正確的按鈕才能進入，否則致命的陷阱就在地板下等著你。想到剛剛看到的酒杯顏色了嗎？沒錯，依次按下右方黃、綠、藍三個按鈕就可進入了。不過，等到你侵入了電腦才發現，這個安全系統還要辨識博士的聲紋，於是你被系統踢了出來。怎麼辦呢？哪裡找得到博士的聲音呢？這裡沒有，沒關係，先去別處看看。

(10)從(6)處左方的門進入，來到這裡你會看見 Richard 博士已經死在遭生化污染的溶液中，從他身上你會拿到一個 Engineer Remote 。

(11)拿著 Engineer Remote 來到這裡，控制牆上的電視螢幕把破裂的輸送管修好。

(12)修好輸送管之後， 10.Richard 博士陳屍處的污染溶液已經不再外洩，不過地上仍有一灘溶液，走過這裡之時，你必須適時跳過那灘溶液（按 Ctrl 鍵），否則下場會跟 Richard 博士一樣。

(13)來到 Rchiard 博士的房間，坐上他的椅子侵入研究坑道的電資料庫。這個資料庫的使用方式和 FWA 總部的電腦資料庫是一樣的，以下列出它的目錄結構：

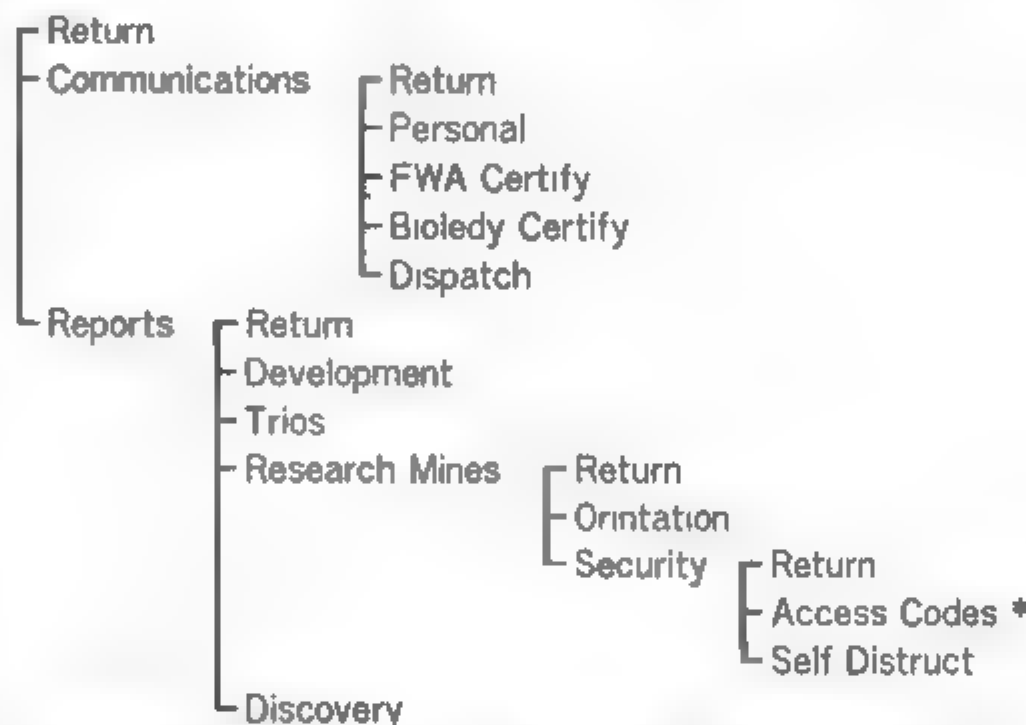


你會在上述兩個打上星號的檔案裡得到 Corbin 博士的聲紋資料，以及 Richard 博士給你的實驗室密碼 2457 。

(14)回到實驗室的門口，輸入的密碼竟然不對，顯然 Corbin 博士已經更改過了。還好 Graham 掃瞄過數字盤，發現最近一個進入實驗室人員的指紋，但是去哪裡比對指紋呢？讓我們再回到 Corbin 博士的電腦。



(15)當你再次坐上 Corbin 博士的椅子，請先向左轉看一下後方的大窗戶，一位警衛會進入房裡，因爲剛好你背對著，警衛誤以爲你是 Corbin 博士而退了下去。已經得到聲紋，你現在可以進入 Corbin 博士的電腦了（嗯，還記得那三個顏色按鈕吧？）。進入電腦後你又再次碰到類似的目錄結構：



找到 Access Codes 你會進入一個指紋比對的程序，請一一從指紋資料庫裡的指紋比對右方的指紋，找出相吻合的一位，該指紋下方的數字便是新的密碼了，每次遊戲的指紋可能都不同，所以還是無法給你確定的答案，請你耐心比對。不過，我還是有個密碼 6307 ，你可以試試看。

(16)再回到實驗室門口輸入密碼，嗯，終於通過了。

(17)來到實驗桌前，把手伸入機器開始製作解毒劑。不過才經過一會兒， ZAK 竟昏倒了。夢境中還是和以前的場景一樣，移動游標把所有目標打下。 Graham 叫醒你之後，繼續製作解毒劑的程序，此時你會進入一個有紅色、白色、綠色細胞漂浮的射擊場景。你的目標是紅色與白色的細胞，盡量射下所有的紅色與白色細胞，但別誤射了綠色的細胞

。你會看到游標旁有個數字隨你射擊的細胞數量而有增減；射擊紅色與白色細胞，此數會增加，而誤射了綠色細胞，此數字會減少。當結束時，這個數字在 40 以上便成功了。

⒅離開實驗室走到這裡，進入右方的門。

⒆先向右轉來到這裡，把電燈關掉。

⒇回到這裡往前走，避開左方白色的發動機。

(21)因為在⒆處關掉了電燈，原本看不見的雷射陷阱現在都顯現出來了。往前走的時候左右移動你的身體，別觸到這些雷射光束，由於 ZAK 的身體可能會擋到一些視野，你可能需要多試幾次。

(22)通過了雷射陷阱，你來到這裡碰到了 Major，將解毒劑拿給他之後，他要你回去 Corbin 博士的電腦啟動研究坑道的自毀裝置。

場景11 摧毀研究坑道

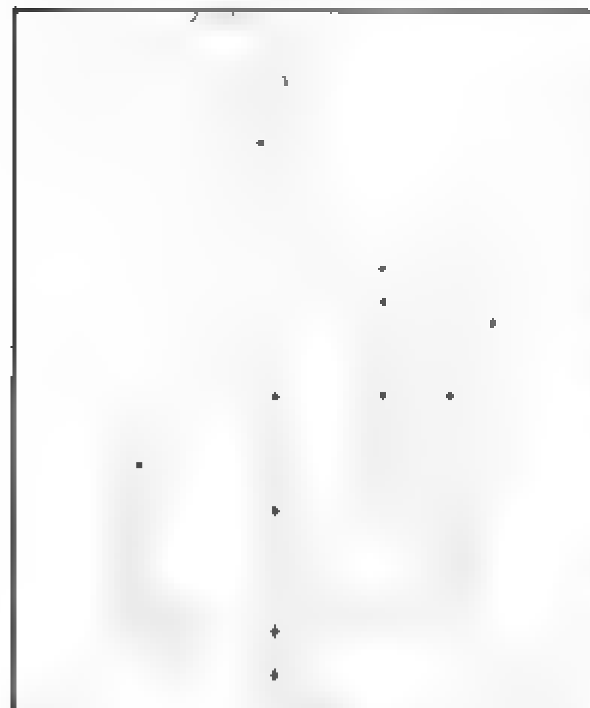
現在你必須沿原路回到 Corbin 博士的房間。注意當你一跟 Major 講完話之後，射擊場景就開始了，請馬上移動游標射殺迎面而來的警衛。現在是最後一次侵入 Corbin 博士的電腦系統了，請參考上面的目錄結構，進入 Self Distruct 這個檔案。

場景12 自毀裝置

移動游標打掉包圍自毀裝置外圍的實心有色方格，你只有一分鐘的時間。

場景13 地下走道

自毀裝置已經啟動坑道內的警報系統，博士的房間已經被警衛重重包圍，所以你不能再從電梯逃走，這時你應該再次啟動 Corbin 桌上的電腦，隨便按下任何一個按鈕，讓自己掉到地下走道。

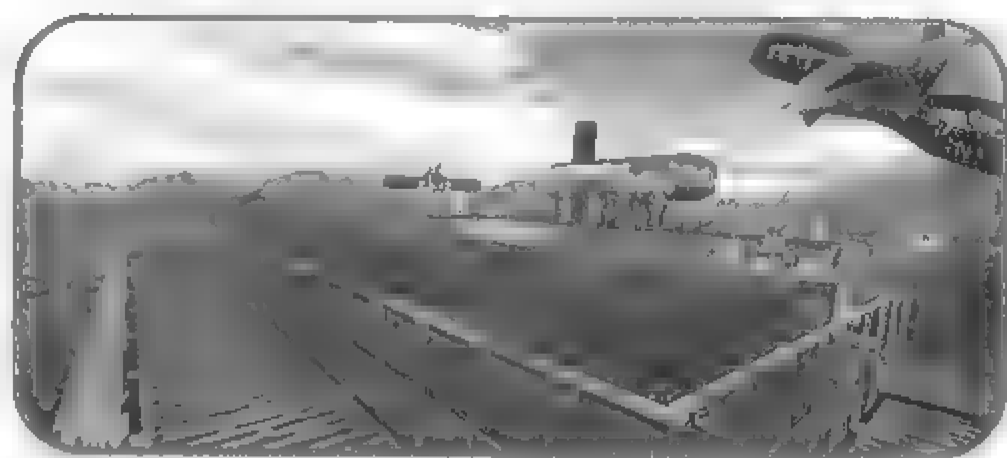


地下走道某些地方的牆上會有黃色的尖錐形裝置，另外地上會有殘留的污染液體，走動的時候請避開這些陷阱。

(1)透過窗口你會看到對面牆上有個白色的電子裝置，將它打壞。

(2)你可以看到前方右邊牆上有個白色的噴火裝置，往前走時盡量靠左避開它。

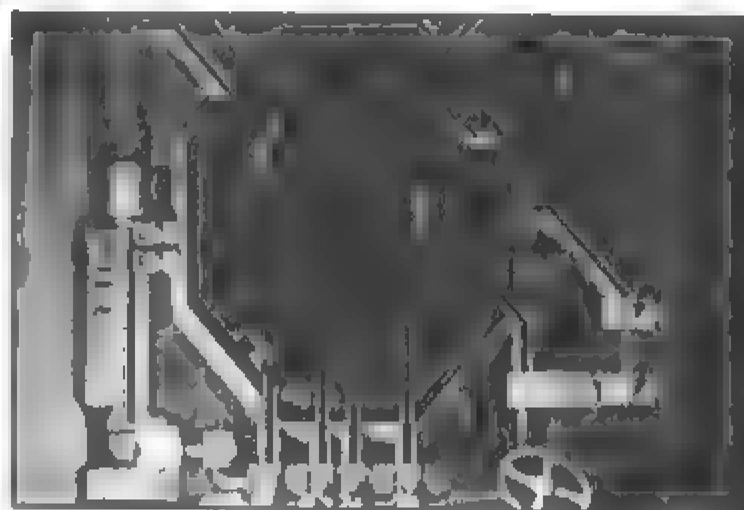
(3)走進這個房間你會看見你的前方有兩個白色



的電子裝置，打壞右邊的盒子，但千萬別動到左邊的盒子，否則腳下的地板就會裂開，又要再來一次了。

(4)原先走進這個門就會被夾死，現在可以安全通過了。往前直走，你會發現你又來到剛剛與 Major 碰面的地方，不過是在橋的另一邊。

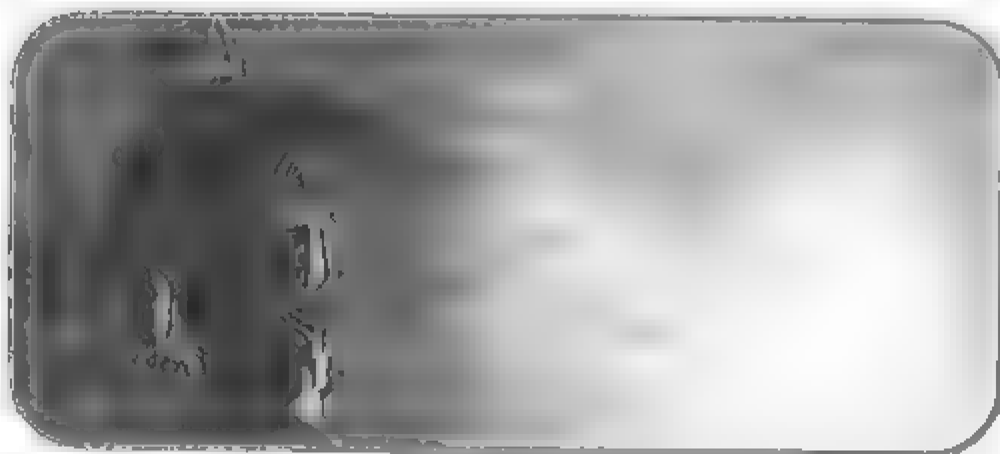
場景14 八角形雷射鎖



這個雷射鎖的解法與三角形雷射鎖的原理是一樣的。請參考右圖，按數字順序按下按鈕。

場景15 最後脫逃

橋一連接上，又吸引了一大群警衛。沿路解決掉蜂擁而至的警衛之後，最後你會在貨物電梯上碰到 Corbin 博士。當 Corbin 博士威脅著你丟掉手上武器時，Major 駕著座機出現在你們面前。而當 Major 與她父親爭吵著，甚至發射機上的火砲示威時，你要趕緊按下方向鍵將 Corbin 博士推下電梯。博士摔死後，你坐上 Major 的飛機，準備好最後的脫逃。這一段的射擊部份，目標多而且攻擊猛烈，正考驗著你的手腕靈活度。同樣的，請注意橘色方框的目標，他們的攻擊會對飛機造成較大的損害。



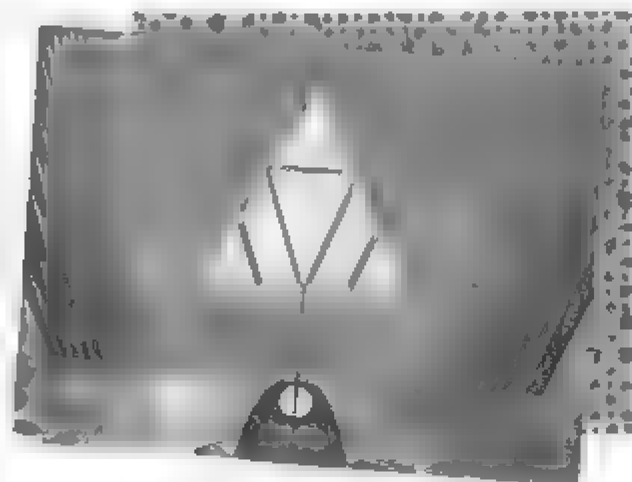
物換星移 完全攻略（下）

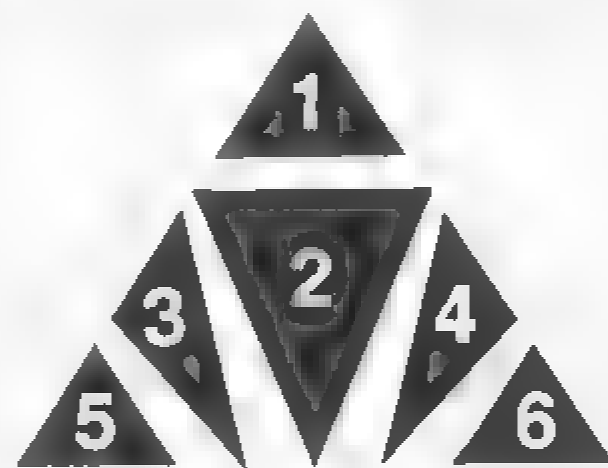
CHRONOMASTER

◎作者：羅蘋◎

一、來到走道盡頭，又是一道深鎖的門。我拿出起子（ screwdriver ）將面板（ panel ）打開，原來是一座梯子。我進入其中，順梯子上爬，來到了上層。剛上來，發現地板有異狀，打開後拿到了一個 decoder 。往前走一個畫面，右方的牆上有異狀，由右方入口進入，原來裏面別有洞天。我和所有的人（ aliens ， monster ）都談一下，原來大家正為了地板上那顆炸彈傷腦筋。為了取信於他，我將 badage photo 拿給 monster 看，然後推動（ push ）地上的紅桶子（ bin ），將炸彈擋一下，再把地上的繩子解開，釋放所有 aliens 。等大家各就各位後，我按下房間內每個控制台前的按鈕（ switch ），其中一個啓動了賭場中的某台吃餃子老虎（ slot machine ），另一個則看到了某人進入他的船（此人就是 Milo ），另兩個分別打開電梯門以及降落場的天花板（這個不打開的話等一下無法起飛！）。拿出 probability driver ，使用在展示 Milo 進入太空船的螢光幕上，得到了通行密碼，原來就是“ Pasqua Wipeout ”。

順原路（剛剛地上有個油漆筒，如果沒有撿，回程時順便撿起來）回到那艘 Milo 的船旁，輸入密碼（ Pasqua Wipeout ），然後打開工具箱（ toolbox ），拿取其內的開鎖器（ lockpick ），再用 hammer 把開鎖器敲兩次，讓這東西好用些。回到剛剛的通道，走到底，拿出解碼器（ decoder ，哈哈）使用在 voice eucodor 上，再往前走到底，拿出 lockpick 使用在門左邊的面板（ door panel ）上，進入門內。 Milo 就在裏面，我和 Milo 長談一番後，決定幫助（ aid ）他，但條件是他最後必須自首接受司法的公正審判。 Milo 離開後，該是解開 World key 之謎的時刻了。這個謎題不像前面的那麼簡單，目的是在考驗“短期記憶力”。如地圖①：





如果 3 亮了，就選 3 ；接下來是 3 亮，然後 6 亮，就依序選 3 、 6 。依此類推。如果選錯一個或是遲疑太久，就會有一個刺耳的聲音響起，必須重玩了。

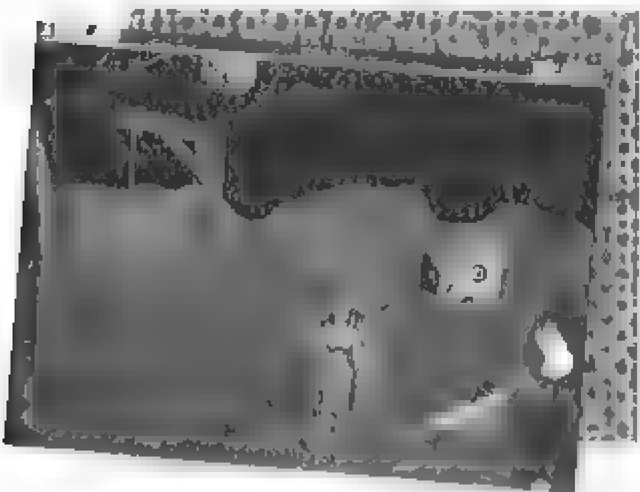
密訣是如上圖一般把每一個區塊加以編號，然後記熟每個號碼所在的區塊位置。這樣一來，可以在心中默念號碼幫助記憶。如（ 3 → 3 、 6 → 3 、 6 、 4 → 3 、 6 、 4 、 3 →…）。

解開了 World key 之後，我再度走回 Milo 的太空船旁， Milo 已經在旁邊候我多時了。我和 Milo 談談商討對策，再和 transporation officer 談談，原來他喜歡我的 PDA 。我拿出一個 BOTTLE TIME ，用油漆（ pail of paint ）稍微“彩繪”一下，將假的 PDA 送給那位

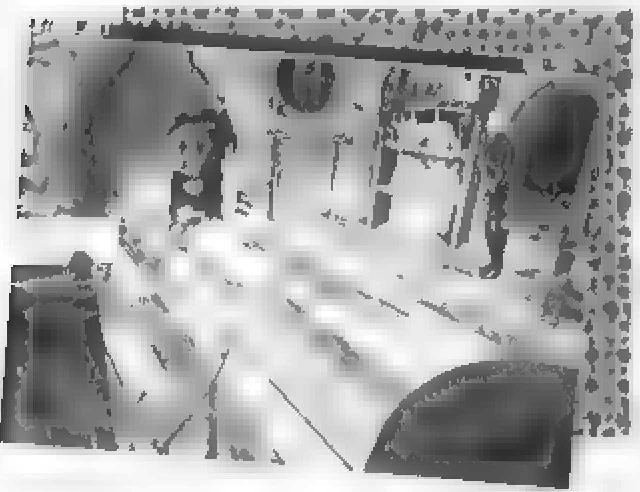
officer，果然同意讓我們升空。回到Jester，選擇下一個目的地吧！

1 CABAL 之 Glitter

先飛往 Witch's hut 吧！往下直走，再走過小橋，遇到了巫婆。看來不和她玩一盤字謎遊戲是不行啦！我小心翼翼地回答（



答案是："Avalon Greer Keeps his heart in an egg"注意螢幕上如果有了該字母，就要跳過。例如 keep 的兩個"e"在打 Geer 時就出現了，所以打完 K 直接打P即可。當左方的吊索上出現完整的 Korda 形體時，就表示你打錯太多，會被吊死！），終於通過考驗。

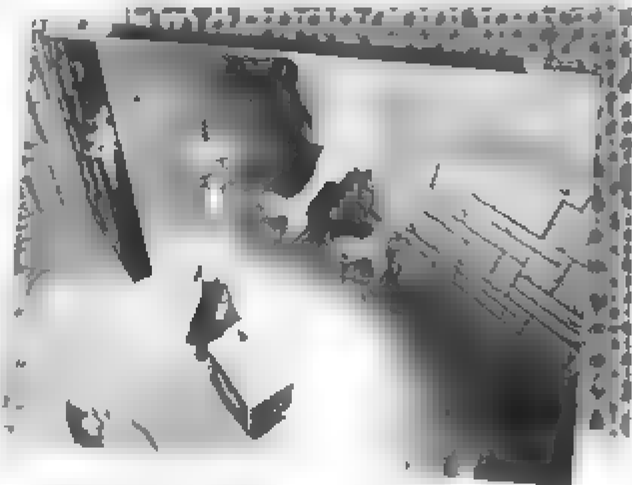


前行來到屋前，撿起 handful of earth,watering can 和 rain bucket。入內後，拿取 clam shells 和桌上的 knife。先將 bucket 中的水倒些在 watering can 中，然後將 watering can 中的水使用在右方的睡貓（sleeping cat）身上，成功將牠化成灰燼！拿取書架上的綠書，藍書和卷軸（green book,blue book,scroll），並全部讀過一次。

將 bucket 使用在 claudron 上，然後再使用 resonance tracer。回到屋外，用小刀（knife）將蜂窩（bee hive）切下。回到Jester。

2 Glass 之 temple

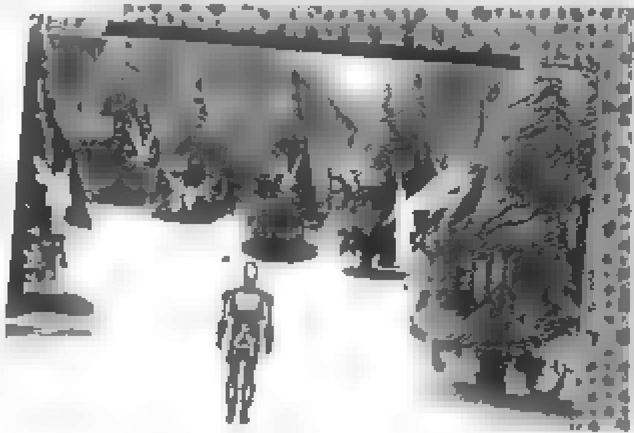
撿取 pile of feathers，和 prist 等人談談（選 TRUTH），進入廟（temple）中。往前走到祭壇前。和大祭司談談，然後跪下（knee）。將 Universal tool 中的magic foci使用在 scroll 上，然後將此魔法使用於火鳳凰身上（phoenix）。將羽毛放在 altar 上，和 phoenix 談談。拿回被加持過的羽毛，使用 resonance tracer。



回到 Jester，前往下一個目標星球：Gem。

3 Gem 之 Pine Forese

降落後，撿取地上所有的寶石（gems）。使用 magic foci 在獨角獸身上（ice unicorn），牠便會活過來。和牠談完後，



使用 resonance tracer。往右行，拿取耶誕樹上的水晶（crystals）。和 Spirit Queen 談談，並和最左方的 Spirit 談兩次。回到Jester，前往下一個目的地吧！

4 Forge 星球

和 Dwarven 談談，使用 bucket 在他身上，他會回報一把鑰匙（key）。撿取掛在牆上的燈（lantern），用 key 打開入口處的門，進入礦坑內探險吧！往下直走到螢幕底部，拿出 hammer，從左方柱子上敲下一些 lodestones。和 Dwarven King 說些客套話後，使用 resonance tracer。接下來，使



用magic foci於自己身上，依序選取"shining smooth,Shining Bright,Worked by fire,Heart of light"，眼前出現一堆泡沫，然後又消失。再和 Dwarven King 談一次（選擇 barter），將 resonance tracer 借給他，換取他的 Bubble Wand，回 Jester。

5 Gem 之 Vocano of Glory

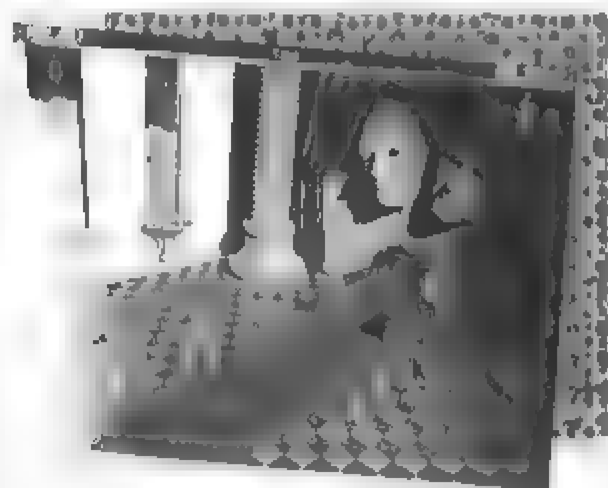
空中有隻眼睛飛來飛去，看起來怪不順眼的。使用 hammer於水晶上，然後使用 magic foci 於 crushed crystal 上，將此魔法使用於空中的飛行眼睛，選擇"SLEEP"。再度

使用magic foci於 blessed feather 上，再使用此魔法於〝眼球〞上，拿取眼球放入衣袋內。使用Bubble Wand於自己（ Korda ）身上，飛到了空中的大泡泡內了！

拿取床尾的一朵玫瑰，和玫瑰小姐談談。玫瑰小姐會親吻〝眼球〞兩次， Avalon 的〝心〞就被釋放出來了。回到Jester。

6 Glass 之 Tower of Avalon

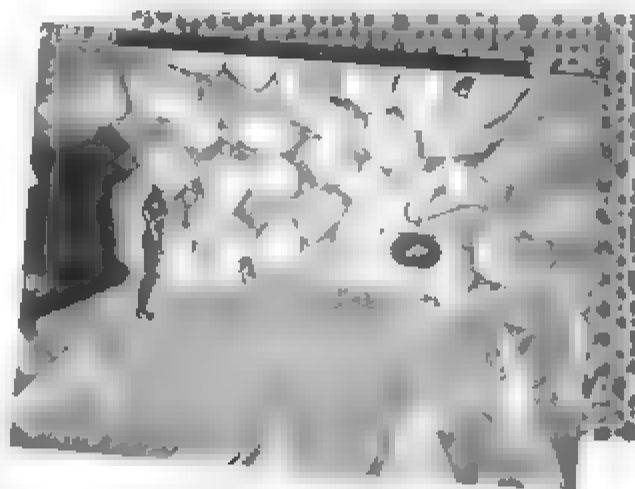
進入塔內後，伸手不見五指。我只好往右方的光束前進，進入光束之中，被傳送到 Avalon 面前。他似乎對於我這個不速之客的到訪沒有太大的驚訝（對話選 HEART ），然而，當我提到他女兒時，似乎觸動到他內心最脆弱的部份，終於乖乖束手就擒



。拿取椅子右方地板上的信函，讀一讀裏面的內容，回Jester。

7 Glitter 之 Witch's hut

在花園裏，拿出玫瑰植入土中，然後用 watering can 給它一些水分，再拿下生出的 geode。用 knife切開 geode 再使用 hammer於 knife上，把切開的 geode 放入土中，沒多久長成一個大東西啦！進入 geode 中，使用screw driver於牆上的黃綠色水晶（ yellow-green ），然後用 hammer打碎。撿取樹幹和勺子（ log and ladel ），將 log 使用於 clauldron 下方，再將羽毛（ feather ）放上 log ，成功地把火升起來了。拿出 watering can ，倒些水入 clauldron 內，撿取地上的 ember ，再把 ember放入 clauldron 中。



將 lodestones 使用於 feathers 上，再使用magic foci於 crushed feather ，將此魔法使用於 clauldron 上，並加入些泥土（ handful of earth ），用 ladel 攪拌一下。將 crushed crystal 加入鍋中，再用 ladel 攪拌一次。喝一口湯吧（ take clauldron ）！回Jester！前往 Verdry 星系。

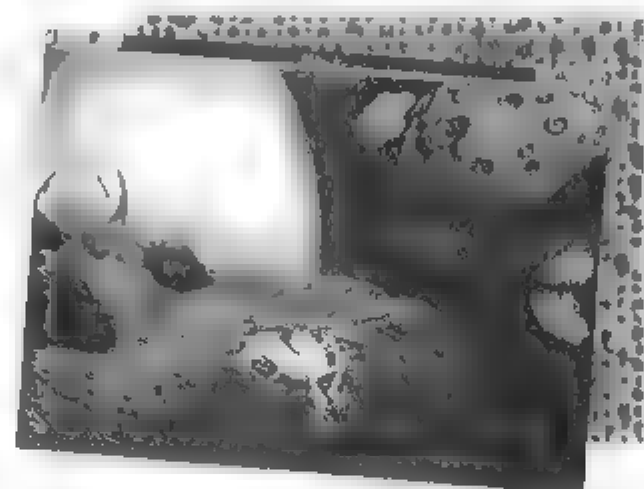
8 Verdry

（請拿出紙筆準備畫地圖）



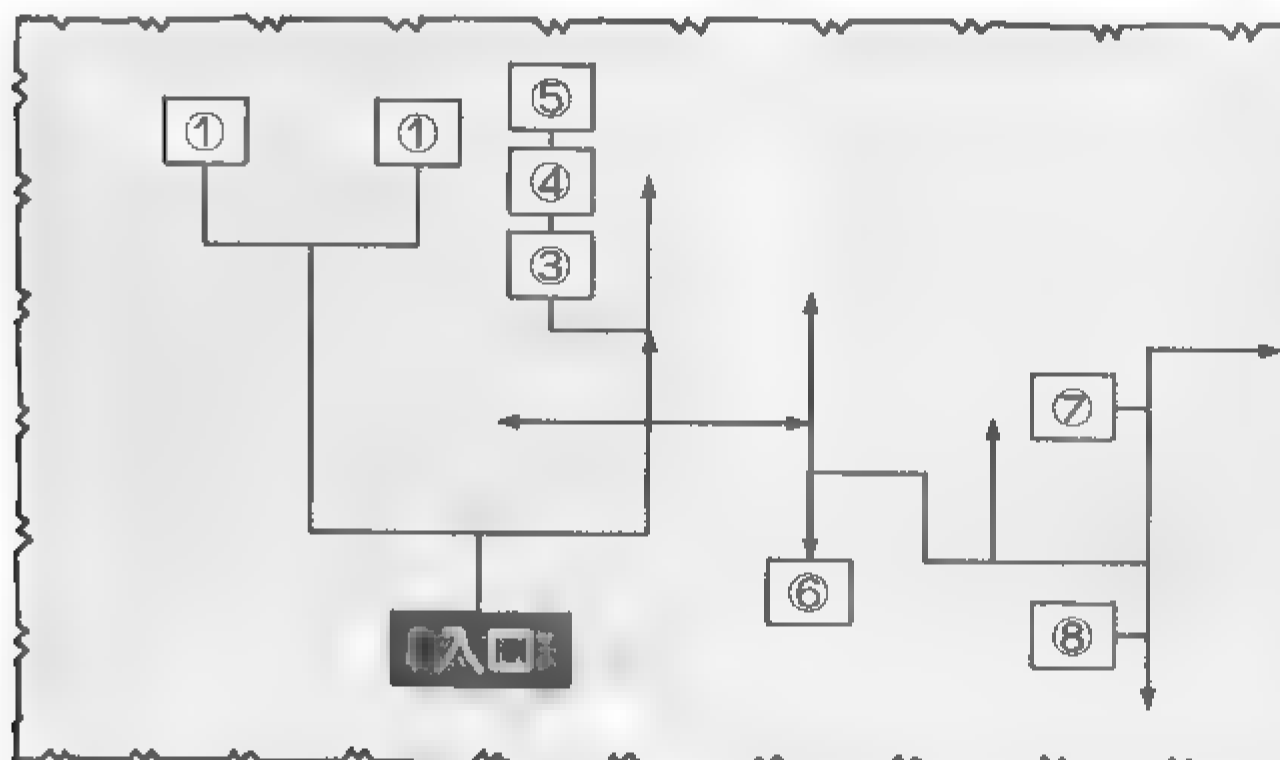
拿取地上的大葉子（ large leaf ），拿出 universal tool 中的reality warp使用於 maize plant 身上，和所有的植物談天一下。當我和 Creeping-jenny 談得正起勁時，不料她竟偷偷伸出第三隻手，把我身上的重要物品都偷走了。既然如此，我也毫不留情，給她來個〝連根拔起〞（ UPROOT ），撿起我的所有家當。和樹樁後的〝 Korda 〞複製品談談，除了 shy violet 不動它外，從其他三株植物身上摘下一些東西，將此三樣東西混合，然後用 hammer 將他們敲爛。

進入洞內，撿起 dying tree，將其使用於fertile soil上，長出一棵小樹，摘下其葉子。將這些葉子使用於 obsidan rock上，然後將剛剛的〝三合一混合物〞使用於 obsidan rock 上，造出了一個 muffin 。拿出 reality warp使用於 Elder 和 Sage 身上，和他們談談。回到 Jester ，飛往 Planetoid 。（這個地方有很多顆小星球，選擇直線和圓形交集的那一顆就對了），一開始飛錯了地點，磁人嘲笑我一番後又飛走了。後來選對後，磁人已在地上被吸得牢牢的無法動彈。使用 resonance tracer 。



9 Verdry 之 Overgrown area

撿起 bulb plant ，再撿起 stump。將plant skin使用於 heedles 上，然後 pull stump，再將 skin 與 heedles 之合體用於 stump 上，拿出 hammer對 stump 敲兩次。於是 Monster 便乖乖的離開了。（接下來是相當困難的部份，請先存檔並拿出紙筆畫地圖）。進入迷宮入口接受挑戰吧！（見下圖）

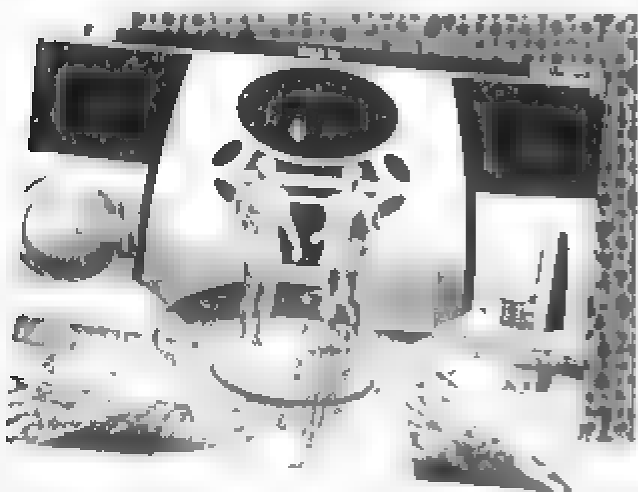


① eyeballs room
② Gibberish boy room
③ Gemini room
④ picture room
⑤ Garden room
⑥ mailbox room
⑦ Garden room
⑧ Smailings room

《注意事項》此迷宮爲立體的三度空間迷宮，共有三層，而且有些入口當你循原路退出後，會有無法再進入，或是直接被傳送到對側，回到原點等情形發生，所以要步步爲營，多存檔以防萬一。

1. Gemini Room

和 Gemini 談談，選擇〝Reason〞，然後選〝loan〞。將 dream catcher 使用於右方的鏡子，打開鏡子，拿取其內的醫藥箱（medikit）和一瓶糖漿（syrup）打開左方的圓形鐵門，進入其內。



2. Picture Room

拿下右牆上的一幅畫，並從左牆上拔下一根鬆的釘子（loose nail）和 Merriwind 談談後，拒絕（refuse）給它 dream catcher。打開左方第二道門，再把圖畫掛在僅存的一面空牆上，拿取另一幅圖畫上的〝階梯〞。走入火中（fire rug），打開最右方和最左方的門，進入最右方的門。



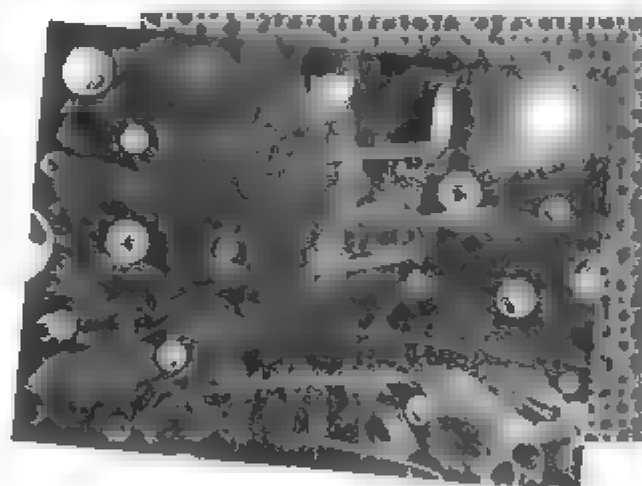
3. Garden Room

檢取落葉（fallen leaf），花粉（flowers pollen），由左下方的地方離開。（先存檔）



4. Eye balls Room

趕快使用 pollen 於 eyeball



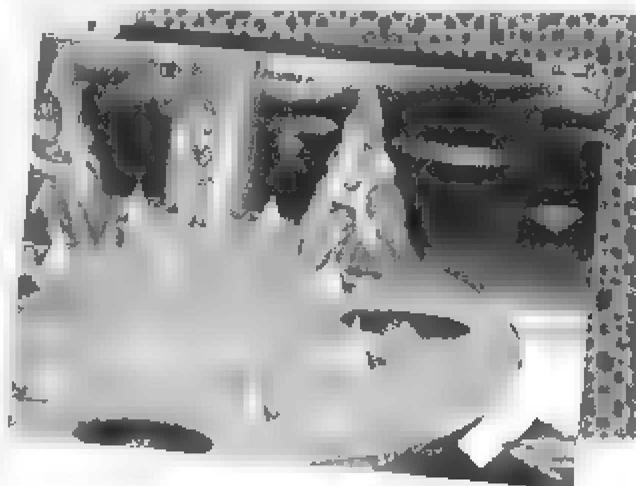
上讓他們先暫時瞎掉。拿取一張收據（recipe）和冰箱上的兩個磁鐵。推動冰箱，用 screwdriver 拆下風扇，再推回去，打開冰箱門，拿取 shears 和碗（bowel），再打開上方的冰凍室拿取 brainsickle。

5. Gibberish boy room

使用 hammer 於中央鏡子上，撿起 mirror shard。使用 reality warp 於男孩身上，並給他 brainsickle。

6. Mailbox Room

撿起 Korda 小玩偶（doll），打開郵筒（mailbox），再關上，推一下（push），再打開，從內拿出一封信。讀一讀，再從地板上撿起 letters，使用 letters 於 paper 上，再使用 paper 於 envelope，將 envelope 放入 mailbox 內，關上後，推兩次再打開，拿到一包包裹，打開一看原來又是一段 stairstep！



7. Garden Room

使用 shears 切下 waterflowers ，再使用其花粉於右下方的蜜蜂群（ bees ），然後使用 PDA 於 rake 幫忙，撿起 rake，使用於leaves上，成功將其移開，撿取一張 table leaf 和 leaflet。使用大衆磁鐵吸起左下方河水之中的chisel ，撿起放入衣袋中。使用 chisel 於左下方的一塊石頭（ rock ），再使用於右方大樹，拿出 hammer 再敲一下又得到了一塊 stairstep 。

8. Smallings Room

和那兩個 Smallings 談談，到右方，抓住那條飛來飛去的金色魚（ gold fish ）。再和 Smallings 談一次，給他們兩塊 stairsteps 後，便可拿回三塊。再將他們兩人推入水中。

9. Gibberish Boy Room

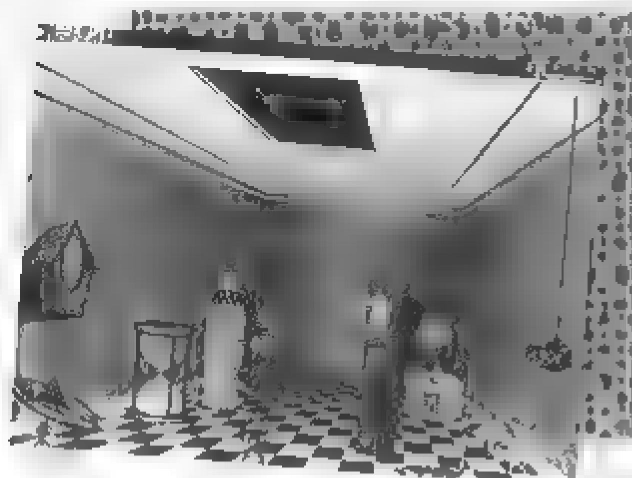
將小娃娃送給男孩，由右方出口離開。

10. Eyeballs Room

同樣先用 pollens 讓 eyeball 瞎掉，使用 reality warp 於桌子上，再將桌布（ table leaf ）鋪上。

11. Picture Room

將剛剛獲得的七塊 stairsteps 放於右上方 hallways ，造出了一條新路。走進最後的房間挑戰吧！

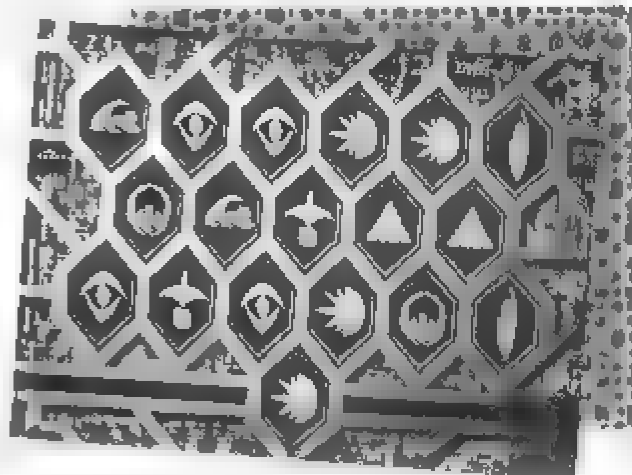


撿起 thyme plant branch ，設法將所有形式的鐘調整到六點整。數位式（ digital ）的可以用 PDA ，水鐘（ water clock ）可以摘下其頂端的 filler 再放回，依此做數次。grandfather's 和 sundial 可以用〝推〞（ push ）的方式來調整。Big Ben replica 先打開，再用〝推〞的。至於 cuckoo clock 則用reality warp即可。調整完，先用眼睛看看每個時鐘確定是6：00 無誤，然後拿取 cuckoo bird ，再從 water clock 拿下 filler ，用 hammer將 hourglass 打碎，拿取砂粒，用 hammer 將 thyme plant branch 打爛。使用 crushed thyme 於 filler 上，再加入砂子（ sand ），用 screwdriver 弄開 grand father's clock ，然後把剛剛的混合物放入。將 cuckoo bird 放於 water clock 上，推動 hour glass 壓住 sundial ，使用 screwdriver 關掉 digital clock。使用釘子於 Big Ben replica ，成功破解機關，進入神祕出口吧！

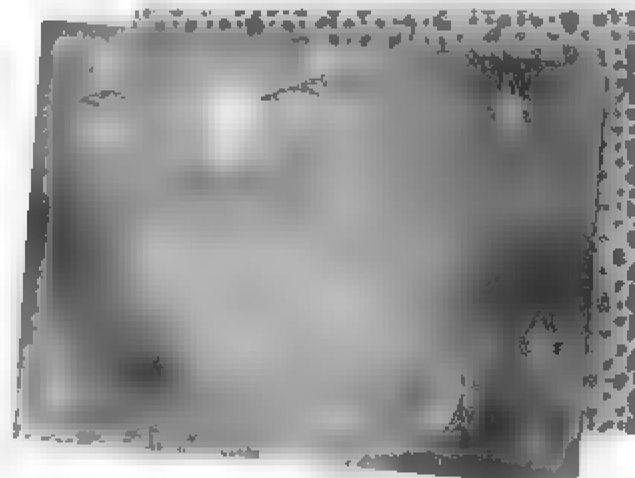
撿起右下方的 spear ，和左方的一塊石頭（ rock ）。（注意：水中的一塊木頭，在你靠近河岸並右行時會跟著你右移，但右移到底會跑到左方。只要離河岸遠些或是向左移動就不會跟你跑了！）先將木棒〝移〞到最右方，遠離河岸走到左方，將 rock投入河中，再到右方把木棒逼到左方，此時被石塊擋住，可以走過去，再使用 spear 於木棒，即可順利渡河。回Jester，前往 Dyce 吧！

10 DYCE

用 Screw driver 弄開所有面板，使用 PDA 於左方第二塊



面板內的電路板（ exposed circuity ）上，再使用 universal tool 內的 frequency manipulator 於電梯旁剛跑出來的 elevator controls（請先存檔，再進入電梯）（請注意，下面的謎題若解不開的話， Korda 會死於非命。筆者建議使用如〝遊戲修改大師〞（ FPE4.0 ）或〝遊戲巫師〞（ game wizard 3.0 ，在剛進入電梯後立刻按暫停，然後選 game screen ，用紙筆畫下來，一次便可過關）。進入電梯，一對一對把磁磚翻開後便過關了。回Jester後，飛往 DYCE 之roof。當 Milo 問我要怎麼辦時，選擇〝 plan 〞。用 screw driver 弄開右方牆上的面板（ panel ），使用 Frequency Manipulator 於機器人身後的面板，再使用於剛剛弄開的面板，右下方便會出現兩個小方框。先拉下左方的綠色拉桿，然後按下拉桿上的按鈕。接下來把右方的指針調到九點鐘的位置，接下鈕，機器人便可毀去。回Jester，飛往 Chop Shop 。

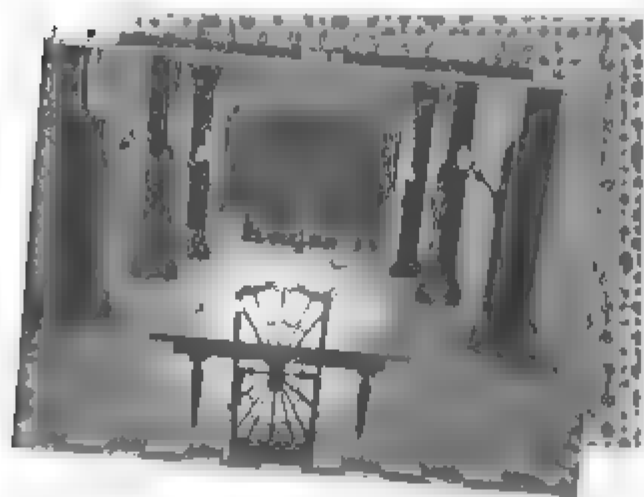


11 Chop Shop

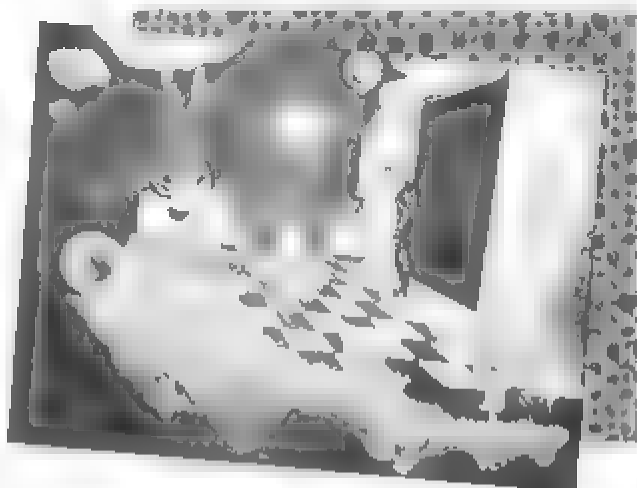
和Book Mobile談談，進入店（ shop ）中，想向手術中的外科醫師打聽些消息，但吃了閉門羹。拿其身後的一張卡（ card ）。回外面，將卡片給Book Mobile，換得了一本書。再入店中，將書給醫師，拿取其身後的工具（ tools ），將 J5的針給他，當Lodrun出去後，和醫生再談一次。使用PDA於醫生，讓他幫你升級PDA ，回外面，於左下方的垃圾筒（ dumpster ）內撿起了一個brain 和一個hand 。再回店內，拿取mech arm，最後和醫師道別，回Jester。

12 O'Ryan' estate

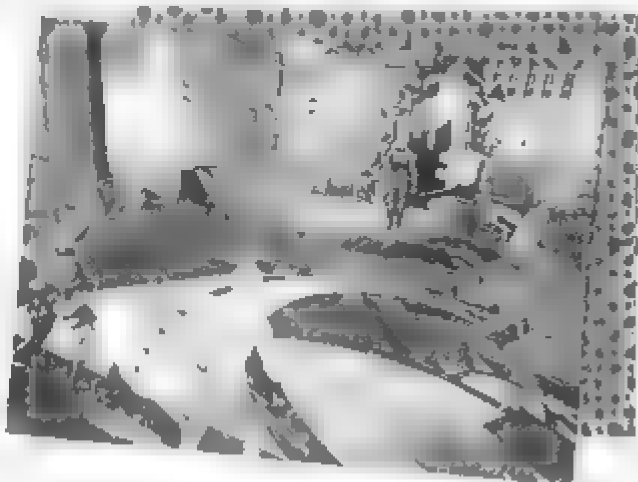
使用PDA於solar plates上，再將solar panel使用於電梯門上。進入電梯，出來後先進入左門，拔下桌上的一根火雞腿。再拿取一盤佈荀。推動左上方的箱子，用其下方的鑰匙（先撿起來）打開它，取得一張keycard。回走廊上，進入右門，撿起一張票根（ ticket stub ），使用Frequency Manipula-



tor 於 TV Screen 上，再用screw driver弄開面板（ panel ），再用一次Screw driver於control board ，然後拿下它。回走廊上，往前再走，又是兩道門。用keycard於左門並進入，和Merriwind談談，使用hammer於右方的 enclosed tuning fork 上，拿下 fork 。使用 fork 於 telescope lens，將其打破。打開右上方的窗罩（ window shade ）。拿取Merriwind身旁的一塊磚頭（ brick ），打開Jack-in-the-box ，拿取其內的小丑道具（ novelty glasses ），用磚頭將之打爛。



打開窗戶，回到剛剛有 TV screen的那間房間，撿起沙發上的一枚金幣（ coin ）。回Merriwind's 的房間，使用coin於〝眼珠販賣機〞內，換得一顆眼球。使用grip clamp於plug （左下方地板），Merri-wind 就不得不就地正法了。往地上的洞看看，拿到了一根笛子（ flute ）和一張keycard。回走廊，用keycard進入右室。用screw driver弄開機器人左大腿上的面板，放入control board ，使用 frequency manipulator於其身上。回走廊上，再用screen driver於其頭後面板，使用PDA於其面板兩次，使可修好它並再次啓動。

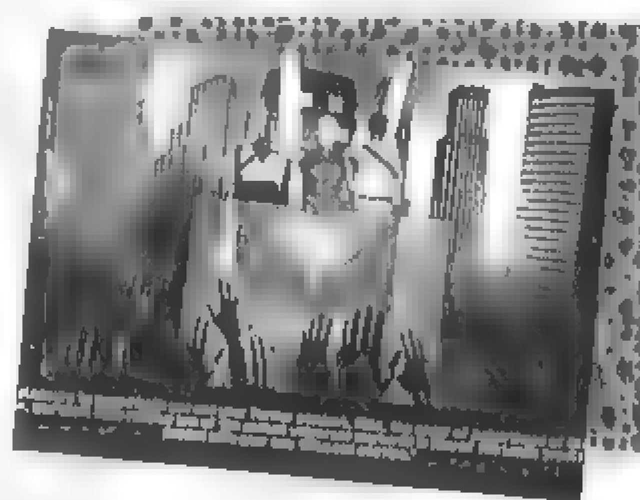


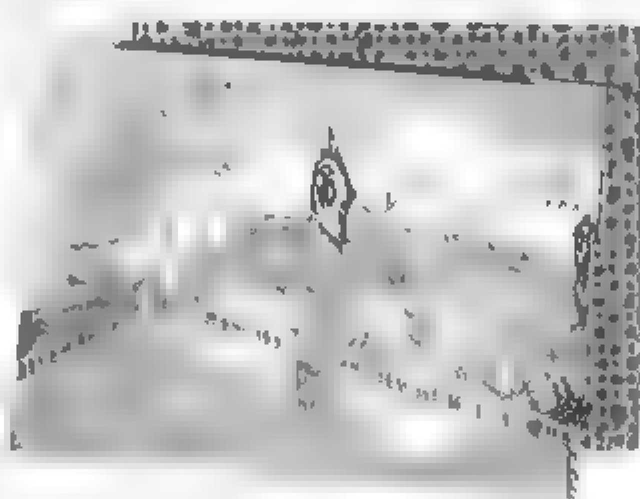
進入Dwistor的房間，和Dwistor 談談（選 bluff ），使用flute於Dwistor，便可解救Milo並逮住Dwistor。PDA捨身救主，被打成粉碎。撿起地上的碎片（ PDA ），將火雞腿拿給右下方的 Ketter Beast 吃。拿取地上的另一半 winning ticket ，和先前的半張組合，成爲一張。回Jester。

13 Docks Casino

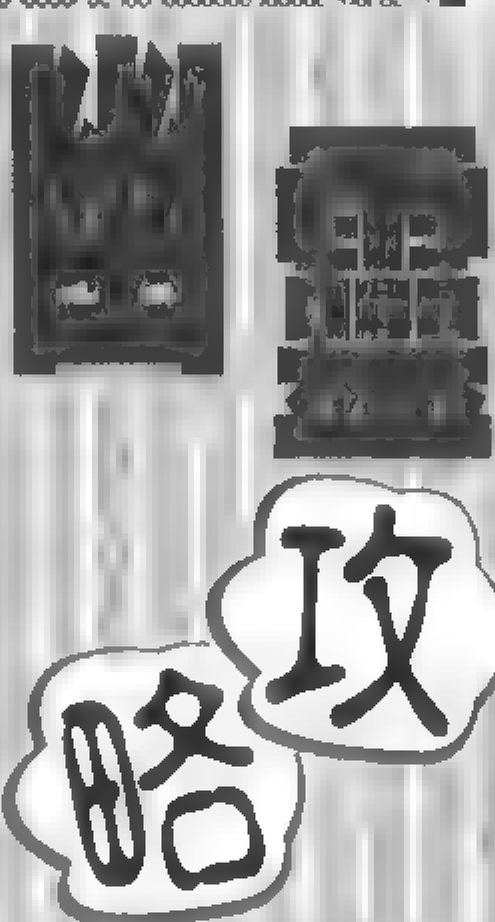
當Alachra要我選擇時，我毫不遲疑的選擇左手（ left hand ），和機器人談談，並送它一顆眼球，順利捕隊成功。使用ticket於小姐身上，換得了錢。來到左方，將錢給 Selena ，她會護送我們到 Orrary 。

14 結局





在最後，和 Milo 談談（有三種選擇，會導致三種完全不同的結局，但正解應選(2) capture ）。進入後，使用PDA於轉盤上，再使用resonance tracer，然後用 frequency manipulator 於球體上左下方的紅色區域，再使用 hammer 敲下去…看結局吧！

攻略

作者：ALEX

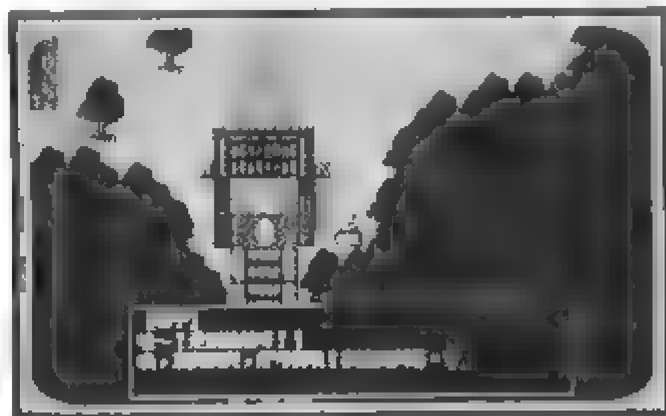
西曆 2061 年，巡遊在宇宙中的 64 卦之相，極惡之印－「坤爲地」的影子墜落到了銀河系，衆多星星消失於黑暗中，原本和諧的地球也已開始崩壞。

國家滅亡，世界混亂，人類的時代將步上結束一途。在此驟變的宇宙，數以萬計的怨靈群，取代了人類，而邪惡之淵－「十二階惡靈」更順勢統治了這片荒廢之地…

山廟

朝子一早醒來，隱約聽聞嬰兒的哭聲，由於自身幼時即爲棄嬰，蒙上人收養生息，遂不覺心生憐憫。

到正殿見過上人，但上人表示未曾聽到哭聲，朝子步出正殿繞到屋後，一尊地藏王菩薩表示哭聲像是來自廟門邊，朝子回頭往山廟入口處循聲一探，果然於草欉之中發現一名男嬰。


太郎是山廟的棄嬰

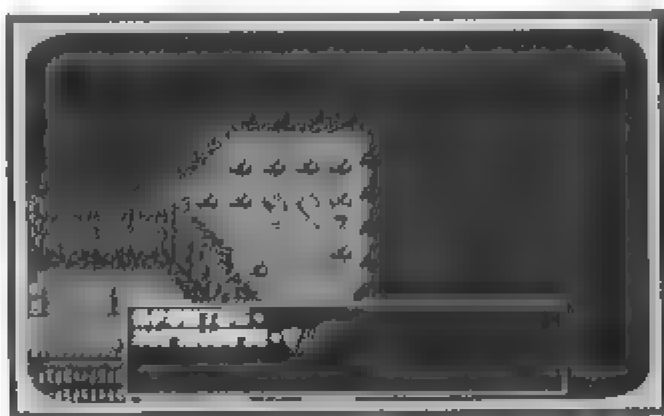
上人將朝子與男嬰引入正殿後，男嬰已然落地爬行，在上人與朝子談話時，男嬰不時的爬向大佛座前，直到上人趨前抱起男嬰，這才想到該爲他取個名字。正當此時，殿上大佛顯靈，賜予男嬰太郎一名，於是，太郎即暱在朝子跟前，於山廟裡逐日的成長。

朝子一心想下山看看外面的世界，但因上人以山下有惡靈橫行爲由勸阻，遂將此念頭藏在心裡。這一日，大佛指示太郎前往面謁布休可，因牠是專司成長的守護靈，太郎最好能常常與之交往。朝子心裡直覺布休可不會答應成爲太郎的守護靈，但既是大佛所交記，朝子理應帶太郎前往才是。

山廟左後方有道閘門可通往後山，布休可就在後山山頂上，但閘門被上人鎖住了。朝子心想，如果她的守護靈保伊在的話，這種鎖才難不倒他。廟後的地藏王菩薩也提醒朝子，要找布休可的話得先問問守護靈保伊，但保伊這會兒人在何處呢？

在地上爬行的太郎忽然間咿呀叫喊「保伊…樹…」，朝子靈機一動在正殿前方的樹上找到她的守護靈，保伊這時正在樹幹上睡覺打呼呢…

保伊被吵醒後表示，布休可不到天黑時是不會現身的，接著提到看這上人爺爺在墓地徘徊…敢情與閘門有關？保伊領著朝子與太郎來到山廟右後方的墓地，一陣端詳之後，保伊上前扳動中間一排最右方的墓碑，立時傳來閘門開啓的聲音，於是三人結伴由閘門往後山前去。


找到保伊才上得後山

山廟後山

山道之上碰到不少精靈，警告說山上有枯葉舞姬惡靈，待登至山腰時果然惡靈出現…想他三人未經世事，豈是枯葉舞姬的對


勇敢上山才能找到布休可

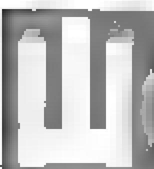
手？無力招架的緊要關頭，保伊的爺爺－上人適時趕來救援。上人除了恢復衆人的體力也出手相助，未幾，枯葉舞姬不敵遁走，這才得以登上山頂。

保伊察覺黑暗之氣已蔓延至山頂，如此一來豈不與布休可緣慳一面？上人示意先回山廟，回程有精靈提點「有香的煙升起的話，足跡會浮現在煙上。」朝子詢問上人可有香否？但上人還是要衆人先回山廟再作打算。

山廟

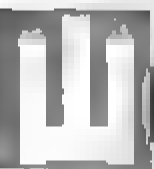
回到山廟時天色已暗，上人囑咐朝子等人早點就寢後先行回房，朝子帶頭在正殿大佛座前膜拜後，回房休息。夜半，朝子喚醒太郎與保伊去找布休可，保伊雖擔心會再度遇上惡靈，但總不能在朝子面前示弱，何況自己還是朝子的守護靈呢…

跟著朝子摸進正殿左方上人的房內，由櫃子裡的盒子中找到一把香，這就摸黑上山了。

山廟後山

來到山腰時，枯葉舞姬果眞又出現了，不過，這一回牠似乎不再那麼強悍…

抵達山頂時把香燃起，路上果然如精靈所言，浮現布休可的足跡，順著足跡往前走即瞧見立於山頂的布休可。布休可藉由牠成長精靈的力量，使得太郎得以站立並且茁壯，更出乎朝子意料之外的是，牠欣然答應當太郎的守護靈並跟著太郎回到山廟。

山廟

朝子想下山而未能成行的原因，除了上人的勸阻外，主要是因爲山廟門口有上人的精靈看守著，使得朝子無法越雷池一步。今天倒有精靈偷偷的告訴朝子，有法子可以消除上人的精靈，對朝子來說，這訊息不啻是天大的喜訊。

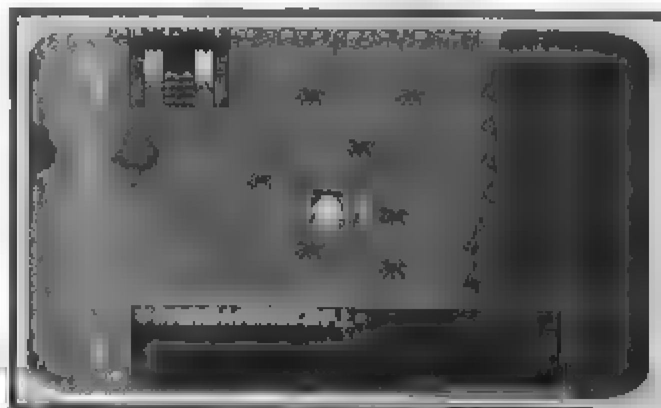
據說上人只要喝了蒲公英酒，那麼上人的精靈法力也會跟著減弱。花了一張火水的札卦牌換得另一名精靈的蒲公英花種，當下就迫不及待的播種了，但要製成蒲公英酒還得其它的藥材才行。再花一張雷風的札卦牌向山廟大門左方小屋內的精靈換得藥材，聽說加上藥材再等上三年，味道會更爲香醇。

待要進入正殿時，上人忽然出現，他見了布休可守護太郎的事實之後，似乎滿心歡喜的再回到房內。衆人拜過大佛回到房間休息，一夜無話。

太郎醒來時天已大亮，但不見朝子和保伊的蹤影？在正殿見過上人，上人表示朝子今天早上鬼鬼祟祟的，不知在做什麼？

走出正殿瞧見右方空地上蒲公英盛開，小屋內撞見朝子正著手釀酒，她吩咐太郎去摘花，但朝子嫌花材不夠，太郎索性盡數將盛開的蒲公英全給摘下，這下應該夠了吧 ?! 依朝子之言再將藥材放入壺中…再等個三年，味道會更爲香醇…

這一夜，朝子再度將太郎等人喚醒，她偷了上人的鑰匙，要大夥兒跟她到密室去。一陣摸索之後，在正的大佛供座後方發現密室入口，用鑰匙[illegible]四個人展開密室夜遊…



這是溜下山的重要道具

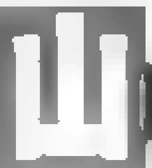
山廟密室

下樓梯後沿著微弱的燭光在西北方的角落發現一朵不可思議的花朵，閃閃發亮，光芒四射。

朝子想起一段關於花朵神奇力量的故事…之後，她要太郎摘下花朵給她當髮飾。回頭爬上樓梯時，朝子發現太郎胸前有一卍字記號而朝子自己也有一反向的胎記，當二者合一時產生了奇妙的感覺…



太郎與朝子有相同的胎記

山廟

朝子與太郎在山廟裡過了段無憂無慮的快樂日子，眨眼間過了三年，蒲公英酒諒必也夠香醇了。

到小屋內取了蒲公英酒後直奔上人房間，目的就只爲了灌醉他。上人聞得酒香不疑有他，連喝了幾杯，這時看守大門的精靈法力已然減弱，回到房內再讓上人醉得沉一些…出門見那上人的精靈尚有氣息，於是再回到屋裡勸酒去。

等到上人醉醺醺的躲進被窩裡睡大覺時，該是詭計得逞了。朝子於是率著太郎、保伊和布休可，四個人興沖沖的準備要下山開開眼界去了。

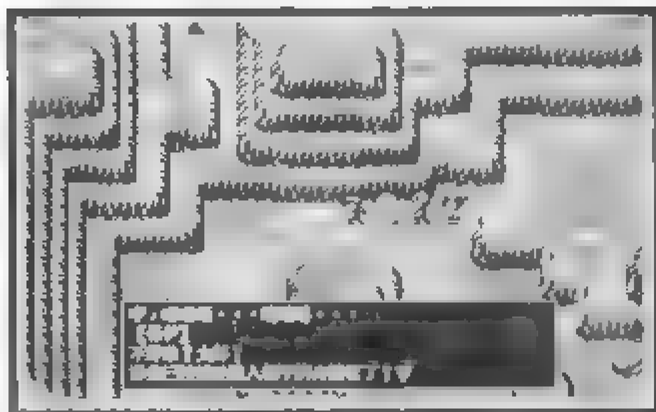
臨走前，精靈提醒說道，十二階惡靈的沙巴乃擄取人類的高手，下山之後須提防。此外也極可能

會遇上釦釦利和豆豆莉的雙胞怪物。朝子這一聽，反倒對下山之旅充滿了期待。

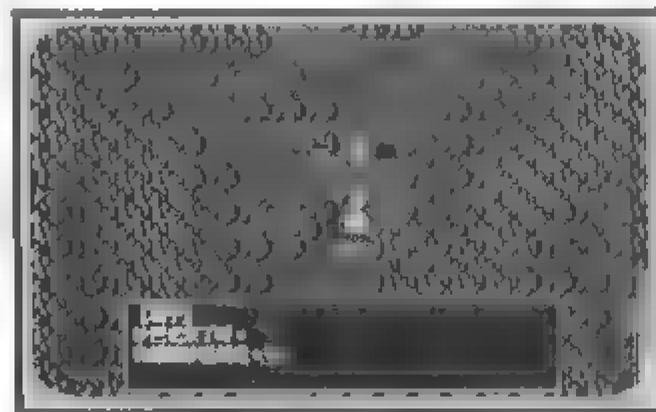


荒野

步下山道遭逢怪物侵襲之後，朝子的舉止開始有點兒怪異，待進入此地不久後，惡靈已經陸續侵入朝子體內，朝子似乎不太對勁。


首嘗江湖險惡

往東南方跨過一道木板橋後繼續往北行，直到一處三叉路口時，忽聽到奇怪的聲音…朝子開始喃喃自語，她似乎滿心期待沙巴的到來…雙胞胎走後，第十二階惡靈沙巴摘下朝子髮梢的光之花，意欲爲難太郎等人，只不過沙巴太強悍了，太郎等人此刻焉能與之匹敵？危急時，上人帶著點酒氣趕來奧援，豈料有了上人的襄助仍爲敵不過…沙巴出言不遜要上人帶領太郎等人滾回山廟去，話剛說完，一把將朝子擄走了。


朝子頭殼壞去了

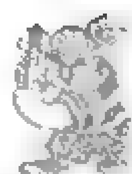
上人今朝受已然元氣大傷，一行人只好暫回山廟再做定奪。

山廟

倒臥床上的上人看來已奄奄一息，嘴裡猶叨念著朝子此番跟著去，一定會發生不可收拾的事…上人用盡最後一絲力氣交待太郎到密室的書庫裡查看有關十二階惡靈的記載，事不宜遲，太郎拿了鑰匙後立即進入觀音菩薩後方的密室裡。

山廟密室

來到地下二層時，往南到底再轉向西，走幾步後發現北面牆上有處蜘蛛網，太郎用手一摸居然打開了一處秘道，裡頭正是上人所說的書庫。上前逐一查閱到左上方書架，這兒有本關於大頭目的書本，「光明力量是宇宙正的象徵，理智的光，照亮的道路；黑暗力量是宇宙負的象徵，黑暗中沒有情念的力量…」

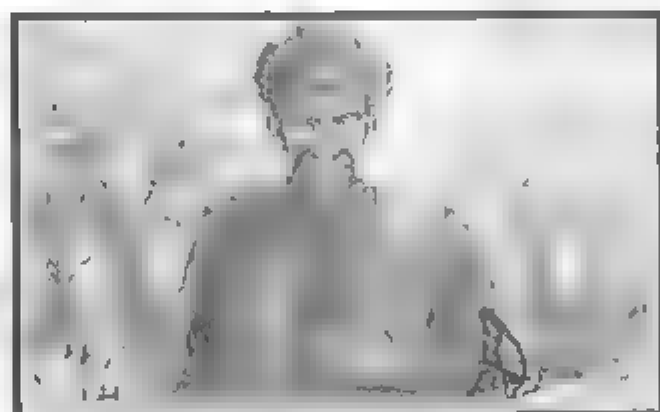


保伊讀到「調和的破壞…影的膨脹…DON ？」時字跡已被磨損，是以針對十二階惡靈的大頭目，仍然是一團謎霧。走出書庫時，聽到由正殿傳來吵雜的聲音，太郎認出那聲音正是沙巴！拔腿要衝上正時，上人的精靈擋住了去路…上人已被沙巴捉去，精靈前來傳達上人的意念…太郎由上人的精靈身上習得光明的力量，光明力量已寄生在太郎的體內，但恐怕遲早會被黑影覆蓋。但是，寄生在卍記號那股神奇力量，上人表示太郎終究會明白的。

書庫裡的書全是上人的預言，上人且交待太郎前往營救朝子。無疑的，這將是一條危險的旅程。要救回朝子，自然只有下山一途。

荒野

太郎一行來到朝子被擄的三叉路口時，前方跑來自稱是蔓陀蘿鎮的村長葛泰，此人表示村裡的年輕人因花粉和黑秘而顯現異常，原欲請上人前往解困，怎奈時不我予。經不住他一再央請相助，太郎決定先往一探究竟。


瞧得出是個壞胚子嗎？

蔓陀蘿鎮

一進入鎮裡，葛泰先行離去，太郎三人意欲查訪朝子下落，遂於鎮內四處游走。

鎮裡生病的人可不少，有位老者警告不可攻擊蔓陀蘿，否則會遭到蠑精報復。鎮北有電車站，聽說之前有位漂亮的女孩坐了上一班電車走了，她好像在哭的樣子…會是朝子嗎？

順著一位老婆婆的指引，來到河的對岸，村長的家居然要繞道其它人家的後門才到得了。村長文筆不錯，還有「黑色花粉的魅力」和「蔓陀蘿與我」二書。床上躺著一位女孩，神情恍惚說著囈語，有關於什麼…慶典 ?! 村長跑過來解釋說，


踩過頭才到得了村長家

女兒麻依因受黑色花粉影響，以致時常做著同樣的夢，談話間又聽麻依叫喊「雜技小屋很恐怖…」

得到村長盛情留宿，睡到半夜時，麻依吵著要去看慶典…說是把黑色花的蜜集滿一壺，收集在鎮上一名男子的壺中並喝下後，即可參加慶典了。麻依做夢歸做夢，她倒特別提醒太郎別靠近蔓陀羅之花！

這些身中黑花粉的鎮民，睡夢中的囈語全離不開「慶典」，究竟是什麼樣的慶典呢？

指引出村長家的老婆婆說她的兒子有壺，但半夜裡不知跑哪兒去了。來到鎮南一隅發現了該男子行蹤，說明來意後順利得到壺一只，接著來到鎮西蔓陀蘿盛開之處，連續殺了不少彩蝶，直到壺中裝滿黑蜜為止。

回到村長家將黑蜜遞給麻依，麻依喝了數口之後要太郎也喝下黑蜜，太郎依言喝下後於夢境中隨著麻依來到一處似真似幻的所在…



夢幻慶典

這地方可真熱鬧，各式小吃和玩耍的攤位一應俱全，太郎忍不住好奇乃逐一小試身手，一會兒之後，戰利品計有彈珠、甜酒、金魚和薄荷糖。

穿過東南方一條秘道往南直走就到了雜技小屋，門口看守的仁兄開口要去彈珠後才讓出路來，進入屋內表演方興未艾，首先上場的蛇女竟開口向太郎要甜酒；接著出場的貓娘也要了金魚；而後上場的毛蟲男也要了薄荷糖；緊接著出來一名女子表演壓軸好戲，她…是朝子?!

朝子站在台上對太郎喊話，請求太郎務必在黎明來臨之前毀了蔓陀蘿…隨著夢幻慶典的結束，眾人皆由夢境中醒來，但麻依卻不見人影？



蔓陀羅鎮

要對付蔓陀蘿可不簡單，首先得經過鎮的西南方一大片花欉才過得了橋到蔓陀蘿之根地，但穿梭其間又會惹來不少彩蝶，而且這些花的生命力特強，只要太郎等人回到村長家稍事休息再過來時，方才剷除的花朵早已長得高過人頭了。

所以，此處須一股作氣從花欉之中除去彩蝶並開出一條小徑直達木橋，走過木橋到根地時，除掉蔓陀蘿之花裡的蝶精後，接著再力拚隨後冒出的陀蘿之根…

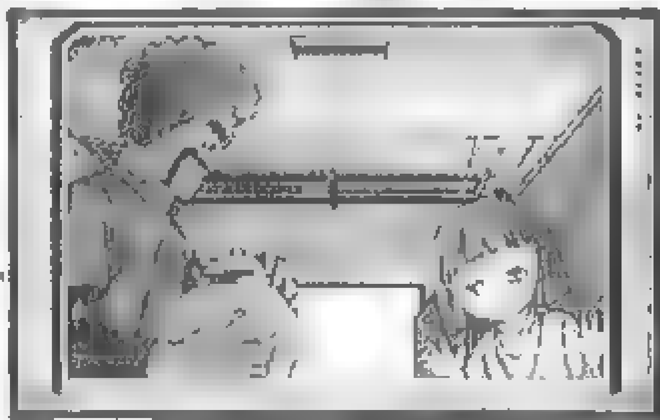


仔細看看後方花徑

消滅蔓陀蘿之根後，大地已然大放光明，所有的蔓陀蘿皆枯萎，太郎與朝子在雜技小屋的約定已實現，但到哪兒才能見到朝子呢？

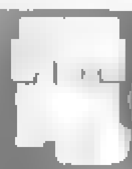
聽鎮民說村長葛泰與女兒麻依不見了，鎮民擔心蔓陀蘿雖已枯死，但變成種子隨風飄揚，恐怕鎮內會有異變，於是鎮民都擁向鎮北的電車站，希望能搭上最後一班電車離開。

鎮北有處神壇，太郎驅前一探，聽到神壇傳來沙巴的聲音，沙巴挾持朝子，在山洞的另一邊等著太郎前去，三人趕到電車站時，電車已經開動了。太郎瞧見葛泰與麻依父女，原來是葛泰搞的鬼，設計讓太郎幫他除去蔓陀蘿之根，自己卻攜帶種子不知要溜去何處？



葛泰父女此去命運多舛

既然最後一班電車已開走，不如鑽進山洞沿著電車軌道往前查探，這總強過留在鎮內坐困愁城吧。已經沒有電車了，還擔心被輾壓嗎？

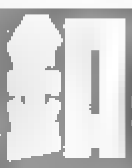


電車隧道

來回穿梭於電車鐵軌間直往北，直到瞧見釦釦利和豆豆莉，二人似乎耍著什麼詭計，往前一踩落了空，眼前一黑，掉進了陷阱…這兒的幾座山頭可以爬到地洞陷阱的北方，但當務之急是各山頭的階梯都斷裂了，太郎必須先拾起階梯的碎片再一一修補好階梯。惱人的是，撿到的碎片必須修補在刀口上，因為數量剛好足夠太郎爬上出口，如果修補地點都正確的話。

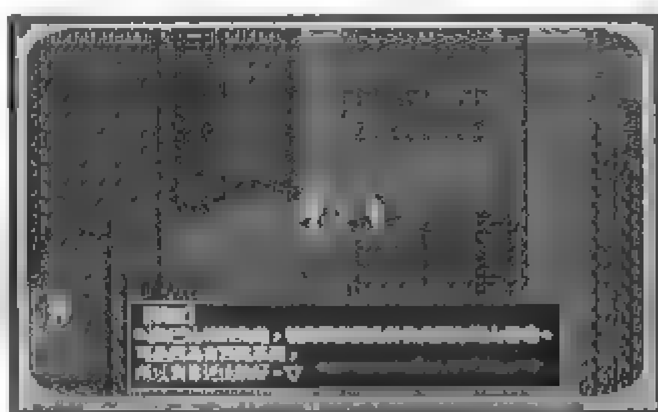
所幸左手邊的精靈可以幫助太郎回到軌道的陷阱附前，萬一梯子架錯了，才得以重新來過。爬上山頂時，精靈表示要打贏沙巴的話，必須有人相助，現在各有左右二條命運之路，要選哪一條呢？

回到鐵軌時已越過了地洞陷阱，太郎的直覺告訴他應該先往左才是。（由中間向北直走會遇上沙巴）



釦利村

村內的人好像都被做成木偶了，繞到左山頭有階梯可走出此村，在西北方的山谷碰見被施法果住的巴比特，牠身邊的精靈表示，不打倒那雙胞胎就無法解除魔咒，巴比特也就無法脫身。


由繩梯下去可找到巴比特

回到山頂上的村內，循階梯到達最高處的小屋，繞了一大圈才來到釦釦利跟前，狠狠教訓牠之後，利用牠方才使用的傳聲筒向對岸喊話，這樣應該可以將「另一半」給引出來。現在先回到鐵軌地洞前的叉路口再往右爬上豆豆莉村。

豆豆莉村

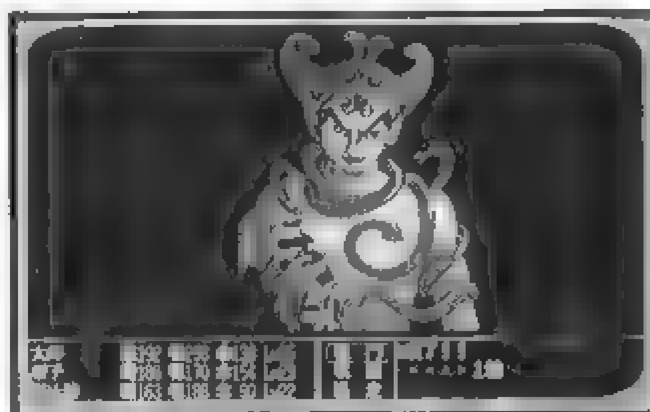
眞不虧是雙胞胎，連各自居住的樣子也是一個樣，不過是將左右轉了向罷了。爬上格局一樣的山頂小屋，繞過「步數」一樣的圈子後，乘勝追擊再除了豆豆莉。

解除魔咒之後的村民表示，是沙巴命令釦釦利將巴比特施了法的，這會兒巴比特應該獲釋了。至於朝子，則沒有人見過她的蹤影。

釦釦利村

再度見到巴比特時，牠已重獲自由身且能開口說話，但除了布休可顯得與牠較氣味相投外，太郎和保伊的話倒惹惱了牠…費了一番手腳收服巴比特並強邀牠一同前往討伐沙巴。

電車隧道


第十二階惡靈沙巴

一行人回到地洞前重整軍後，邁開大步由中間的去路往北直搗第十二階惡靈沙巴的巢穴…沙巴死後，由牠身後的出口來到一處雪地，前方矗立著顯眼的帳篷。

丟骨場

頗爲聳人聽聞的傳說，狂亂女神茵聖不斷地進食思邦姆，只爲了她的兒子。在卡馬依塔村的醫院裡拔除思邦姆就能進入茵聖的夢裡，這思邦姆指的是人類的夢之玉，但爲何拔除思邦姆而進入茵聖夢裡的人們，卻只剩下白骨一堆？

帳篷之間的窪地有人正在丟棄屍骨，據說卡馬依塔村已經骨滿爲患，所以運到此地丟棄，說著說著還表示得趕回醫院去再運它幾趟…茵聖是第十一階惡靈，自然幹的不是好勾當，但卡馬依塔村的醫院又是何方神聖呢？

走出帳篷往北直走就看到村子了。

卡馬依塔村

此村村名的由來係因村中有對說相聲的兄弟，他們的名字分別是卡馬和依塔。盛傳拔掉思邦姆之後會變成骨灰，但還是有不少男孩不遠千里前來，只爲了進入茵聖的夢裡。

村內西邊的帳篷正是醫院，太郎掛了號之後一一與候診的男孩交談，待三人就診後即可輪到太郎。聽男孩說村子的東邊有個叫「巫女星座」的地方，所有拔取的思邦姆都是運往該處的。進入診療室時，發現地上的竹籠內都裝有人的骨頭，而方才進來的三個男孩也不見了蹤影？

根據醫療人員表示，太郎的思邦姆像光明力量一樣的閃亮，如此耀眼的思邦姆只有茵聖才能親自拔取，看來非親自會一會茵聖不可了。

趁機溜出帳篷後方，一名女子透露，不拔除思邦姆而欲進入茵聖的夢裡，在深夜裡造彩虹也可以。從前村裡有位詩人變成彩虹色彩的思邦姆後又從茵聖那兒逃出來，現在藏身在某處，若能找到詩人就好了，牠對茵聖的事知之甚詳。

村北軌道盡頭有處洞口，但被雪崩給塞住了，不知麻依搭乘電車到此是否平安無事。

巫女星座

走出村子往東瞧見一聳立的高塔，爬上塔頂果眞遇上巫女，巫女說道，狂亂女神茵聖想要太郎的思邦姆，待要往上爬時發現階梯斷了…難道眞有建造彩虹之事？

東之森

在巫女星座右方的樹林深處有位東方彩虹師傅，一群孩童正圍著他欣賞變換彩虹。他是孿生彩虹師傅之一，已做了六十多年的彩虹，但如今只能做些迷你彩虹讓孩子們玩，因爲他的兄弟被茵聖關在森林的深處，若要再造一個能將整塊大陸遮蓋的大彩虹，是需要兄弟倆攜手合作才能成功的。既如此

，太郎暫時也無計可施。

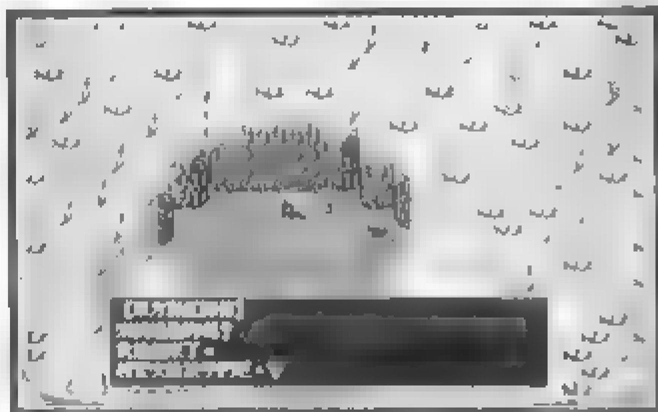


卡馬依塔村

方才纏著彩虹師傅的孩童都已回到村中，但因貪玩而將家門鑰匙弄丟了，現在徘徊在那座上了鎖的帳篷前有家歸不得。

醫院的生意不錯，這會兒又擠滿了等候拔取思邦姆的男孩，聽他們說，擁有心之眼的少女可以和思邦姆談話 ?! 而且，有個從茵聖那兒逃出來的思邦姆，好像躲到西方的洞穴裡，據說是七彩繽紛的閃亮彩虹。這該是那詩人吧？

擁有心之眼的少女或許和這群孩童有來往，那麼先設法幫孩童們解決困難或能打聽到消息。太郎回到彩虹師傅那兒果真找回遺失的鑰匙，還給孩童開門之後跟著進入屋內，不虧是孩童的住家，玩具堆得滿地都是，連走路都有點困難。



真是善解人意的老爺爺

由孩童口中打聽出達姆莉喜歡和巫女一起玩，現在應該在東之岬巫女的家裡，但是巫女的家被雪遮埋看不見，不太好找。達姆莉就是擁有心之眼的少女，據說，她雖然眼睛看不見，但心之眼卻有如犀利的透視眼。

東之岬

位於卡馬依塔村的東北方，巫女星座的正北方，太郎於海岬的雪地裡摸索一陣後才找到入口。

達姆莉果真和巫女在一起，巫女對於太郎爲找尋朝子而成爲旅人之事甚爲清楚，並表示她家中的麥桿人偶對太郎很有幫助，在新任守護靈不能依附在太郎肉體時，可使用麥桿人偶促使肉體與守護靈對換。

太郎在巫女身後的蒲公英旁找到麥桿人偶之後，巫女表示只要進入茵聖的夢裡，就能開啓道路。達姆莉頗善解人意，她主動表示願和太郎跑一趟去見詩人思邦姆，於是太郎等人即跟著達姆莉往丟骨場西方的海岬尋找洞穴。

詩人洞穴

一行人來到洞窟深處，達姆莉的心之眼瞧見詩人了…思邦姆一陣吟誦過後表示，在深夜裡再建造彩虹的時候到了…拾起詩人的夢之玉，該去找彩虹師傅了。





心之眼看見詩人思邦姆

東之森

詩人思邦姆與彩虹師傅原係舊識，彩虹師傅在詩人吟完詩後反問思邦姆不是要救出他的兄弟嗎？這倒提醒太郎，東方彩虹師傅還有位學生兄弟被茵聖關著呢。

西之森

從巫女星座進入左方的森林，眼下有不少由彩虹造成的傳送點，太郎在其中一處傳送點抵達時，立即轉身再進入該傳送點，這才到得了冰之檻。

到冰檻前方請出思邦姆吟頌一番之後，冰檻果真開啓了，由洞內跑出西方彩虹師傅…是學生兄弟沒錯，長得一模一樣的。

西方彩虹師傅隔空與他的兄弟喊話，接著兩人即著手合作建造深夜彩虹，太郎迫不及待的跑出森林一看，在巫女星座上方確實已出現一道彩虹。



西方彩虹師傅被關之處

巫女星座

達姆莉離去前贈予太郎夢玉，提到朝子，她似乎有不祥的預兆但欲言又止，臨別時將詩人思邦姆的夢之玉交還給彩虹師傅，太郎隨即領著保伊、布休可和巴比特登上塔準備做夢去了。

登至塔頂時，巫女頓時變幻成朝子的身形並催促太郎盡速前往茵聖的夢裡相會…

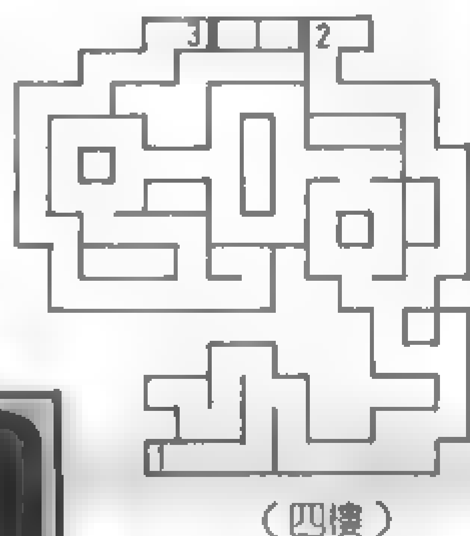
夢的階梯

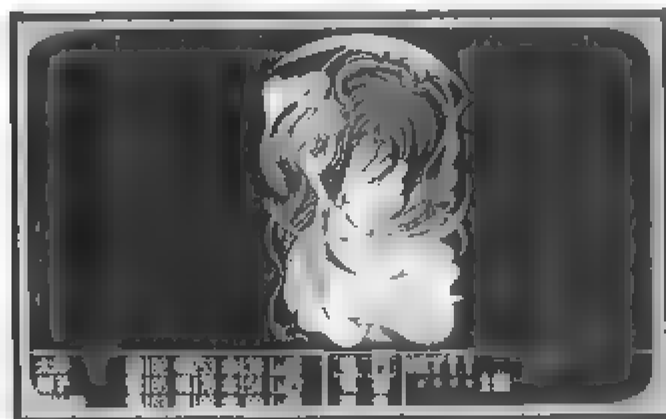
這一路上有幾位精靈搗蛋，但純屬無傷大雅的玩笑而已。到了宮殿入口有人擋住去路，此人開口

要討彈珠，天殺的這會兒怎會有彈珠？還好他老兄先改口說夢玉也行，那就花個買路錢吧。

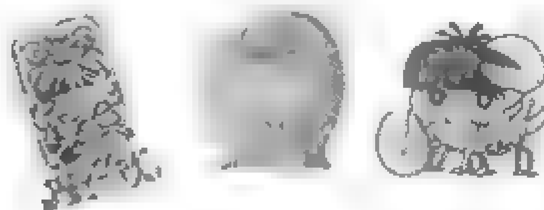
冰之宮殿

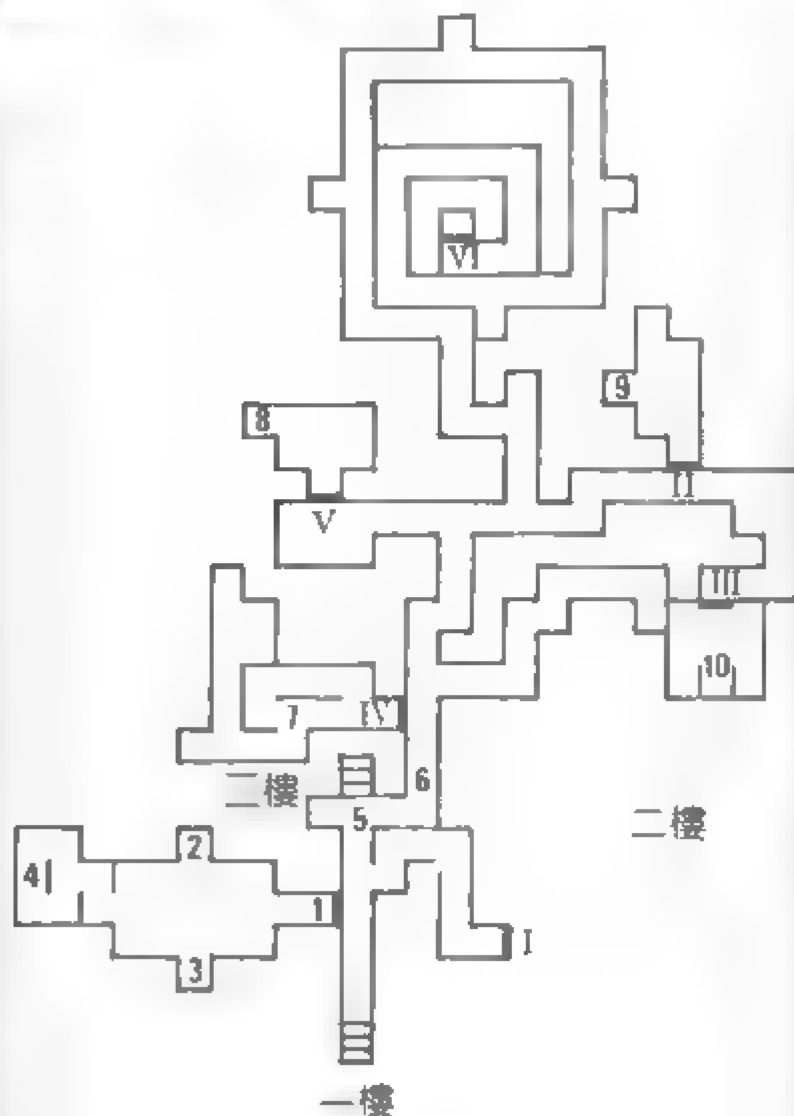






第十一階是靈茵聖





進入茵聖的冰之宮殿後不能回頭了，太郎等人只能勇敢的向前邁進。

往前進入右側的門內(1)保伊感覺到麻依就在這房間裡，繞一大圈後果真在裡層(2)見到了麻依，說不上幾句話，麻依表示要到隔壁的舞廳跳舞後就跑開了。

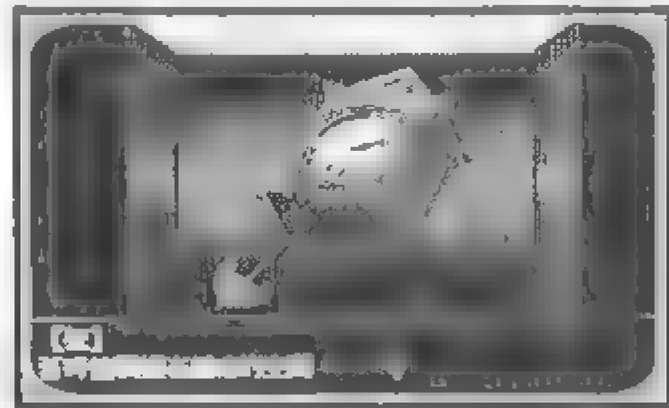
回到長廊上往北再進入左側的房間(3)，同樣的繞遍整個區域才在舞廳(4)裡再見到麻依，她只說道茵聖還在月亮後殿裡，接著逕自跟夢幻人們忙著跳舞去了。

長廊北邊盡頭碰到一大群奇人，七嘴八舌的各說了一半的話，歸納起來的大意是，四樓有面合併鏡，一不留神會被鏡子吸進永劫不復的黑暗深淵－月亮後殿，而能夠回來的方法只有一端…糟！茵聖出現了…

多虧太郎等人硬是把場面撐住，茵聖撂下狠話後離去。激戰時幸有朝子相助，朝子說茵聖會在月亮後殿睡覺，天黑以前不會有事的，朝子離開之前囑咐太郎一行上二樓去…

上了二樓在左邊一道門(1)裡的角落(2)遇見沙巴，他告訴太郎此樓層有六間特別的房間，而每間房內都會帶來驚喜。枯葉舞姬強調此樓層的某處房間有只舊時鐘，絕對要把它找出回。南邊的角落(3)又碰到那群奇人，奇人說話也真夠奇的，有頭無尾教人費疑猜。毛蟲男說要切斷月光裝置的電源，而貓狼則表示，打破鏡子是最好的方法…屏風後方(4)又碰上朝子和一黑影，朝子走後掉下一把IV的房間鑰匙。

往右來到Ｉ號門，這扇門後的路程頗為遙遠，尤其是還得穿越難以計數的門扉。太郎堅持信念未到盡頭絕不終止，終也有水落石出的一刻，原來盡頭處正藏有舊時鐘！



舊時鐘可保安全撤退

往北的樓梯口(5)鐵窗緊鎖，轉個彎之後(6)竟與葛泰父女撞個正著，麻依在被葛泰強行拉走瞬間匆忙告訴太郎，離開月亮後殿的唯一方法是使用舊時鐘，但只能使用一次…

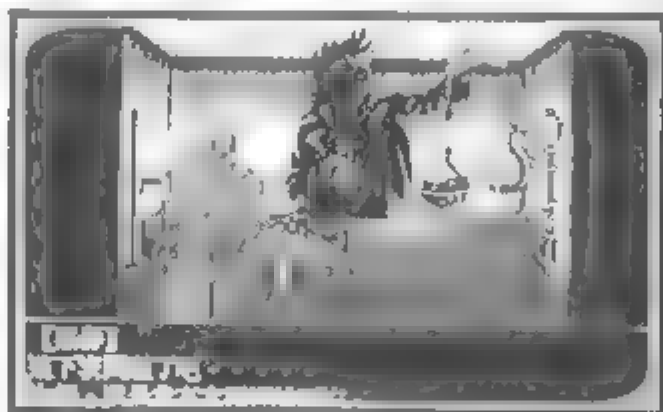
打開IV號門在走道(7)又碰見朝子，她向太郎求救，繞經走道到朝子背後時，竟變成骷髏女！這怪

物頗為強悍，但只有殺了牠才能得到V的房間鑰匙。往北再進入V號門，在牆角(8)的桌上發現Ⅲ的房間鑰匙。

往東先經過Ⅱ號門，門內牆角(9)又再度碰見求救的朝子，一會兒又不見了 ?!

打開Ⅲ號門後在盡頭(10)遇見黑影，他表示若不知道他是誰，一定是尚未讀過房間的書。回到V號門的桌前(8)再見到坐著看書的黑影，他給了一把Ⅵ的房間鑰匙要太郎在他研讀書本期間，去幫他把黑暗的力量拿來。

太郎往北迂迴來到Ⅵ號門，豈料打開房門時由門裡跳出一黑暗的胎兒，制服之後太郎乃得到黑暗的力量，同時由這一刻開始，黑暗力量已進駐太郎體內了。



黑影是正是邪？

黑影再次於V號房間見到太郎時出示他由宮殿裡撿來，提煉自思邦姆之品質特優的油品。黑影接著表示，趁茵聖待在月亮後殿時，若能打破合併鏡的話應該可以將她阻絕在後殿之中，但要打破鏡子則必須有此思邦姆之油。

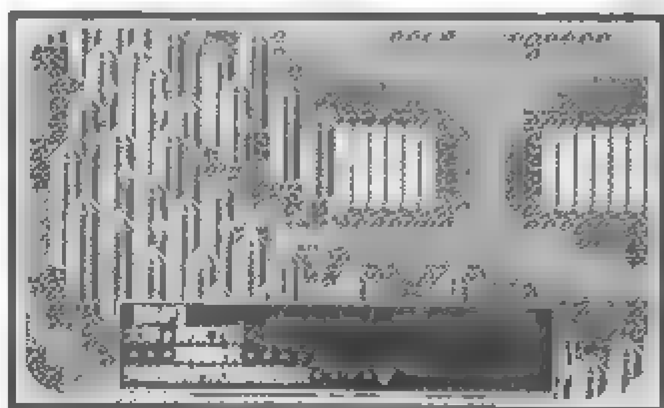
太郎接過思邦姆之油，然而黑影卻陸續施用念力將保伊、布休可和巴比特三人由太郎身邊撤離，黑影只表示要太郎上三樓去，但不知三位夥伴可平安否？

此刻樓梯口(5)的鐵柵已打開，太郎獨自一人由此爬上三樓。三樓只有一正方形的大廳，四周牆上各有形狀不同的月亮圖案。廳中(1)又碰到奇人，其中毛蟲男說道，滿月是通往四樓的嚮導，回來的方法只有一個…太郎依言在西邊的牆上(2)找到滿月的圖案，貼近圖案後就傳送到了四樓。

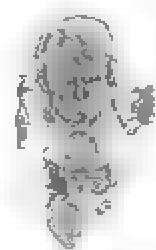
往東北方到合併鏡房間(2)，現在可不能打破鏡子，否則那三位夥伴就永不見天日了。太郎依照保伊傳來的聲音跨進了合併鏡…

月亮後殿

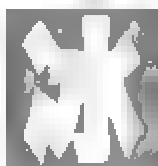
沿著小道來到中間的洞穴旁，保伊三人正站於角落，三人歸隊後往北到盡頭使用舊時鐘…再不快點找到控制室並打破合併鏡的話，茵聖可要



月亮後殿救出夥伴



出現了。這時，茵聖果真隨著一陣漆黑現身了，太郎等人則利用舊時鐘回到冰之宮殿的合併鏡房門前。



冰之宮殿

沒想到茵聖竟追來了，太郎等人被牠追趕糾纏得好苦，若不儘速找到控制室而想擺脫牠，則無異緣木求魚。

繞到西北方瞧見一扇門(3)關著，這應該是控制室沒錯，但卻打不開？轉身要離開時迎面竄出一位叫卡咪的仁兄，他老兄又來要彈珠，同樣的，夢玉也可以…給了夢玉之後，控制室的門開了，進入房裡將月光裝置的電源切斷，這下子合併鏡就不會再吸人進去。

回到合併鏡前取出思邦姆之油，不意被布休可一把搶過去全給喝了，之後還不斷的打嗝吹氣，保伊鼓勵布休可繼續對著鏡子吹氣，結果整面鏡子全被噴了思邦姆之油…這時候再用力敲碎鏡子，直到片甲不留。

茵聖已經被關閉在月亮後殿裡，朝子忽然間出現，撿起碎鏡後又不見了，此刻，上人的身影也出現在太郎的腦際…



巫女星座

結束這段夢的旅程後，太郎一行回到斷梯前，上前與巫女談話的同時，那黑影已悄悄然與太郎合而為一，自此，麥桿人偶已可發揮作用了。

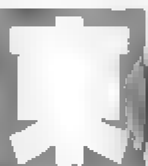
步下巫女星座之後，東邊那處籠罩大陸的第三次元屏障已消失無蹤。



漁村

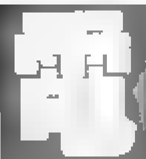
越過屏障所在地往東南方有處漁村可供歇腿。聽村裡精靈說起，東邊盡頭的對岸有座燈塔，塔裡有位可愛的女孩。若是想去北方的話，聽說會被電觸死 ?!

碼頭上有位老者沒趕上移民船，卡馬依塔村的村民全都搭船往東方之國移居了。



東邊半島

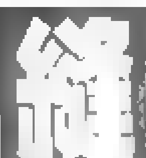
走出漁村往東到半島上，忽聽得朝子由對岸的燈塔傳來聲音，她要太郎於天亮時由西邊間斷的電線越過，北大陸到燈塔去相會。黑影聞言，直說朝子不是好女人 ?!



流沙漠

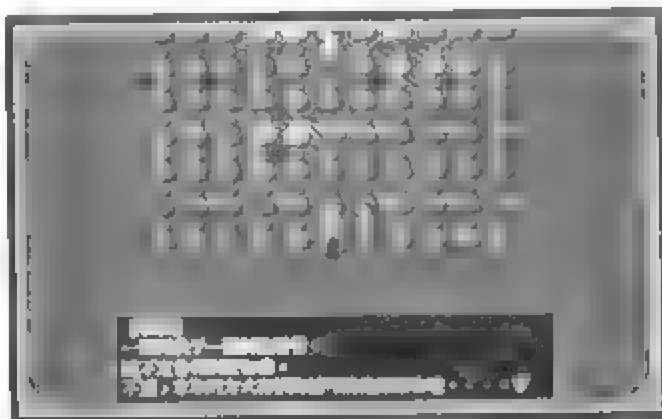
漁村的北方有處沙漠，外圍全遭通上電流的鐵網給圍住，雖然有處缺口，但強烈的電流卻足夠使太郎等人退避三舍，暫時無計可施。



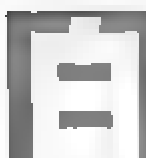


袋子迷宮

由電流缺口處往東直走，不遠處進入一個隱藏的迷宮，迷宮裡的地上全舖滿福袋，白色的福袋裡裝有意想不到的道具和物品但要走到白色福袋跟前卻必須先解開數量不等的棕色空福袋才能開出路來，而如果碰上暗藏玄機的福袋，則先前解開的袋子會全數復原，必須從新來過。

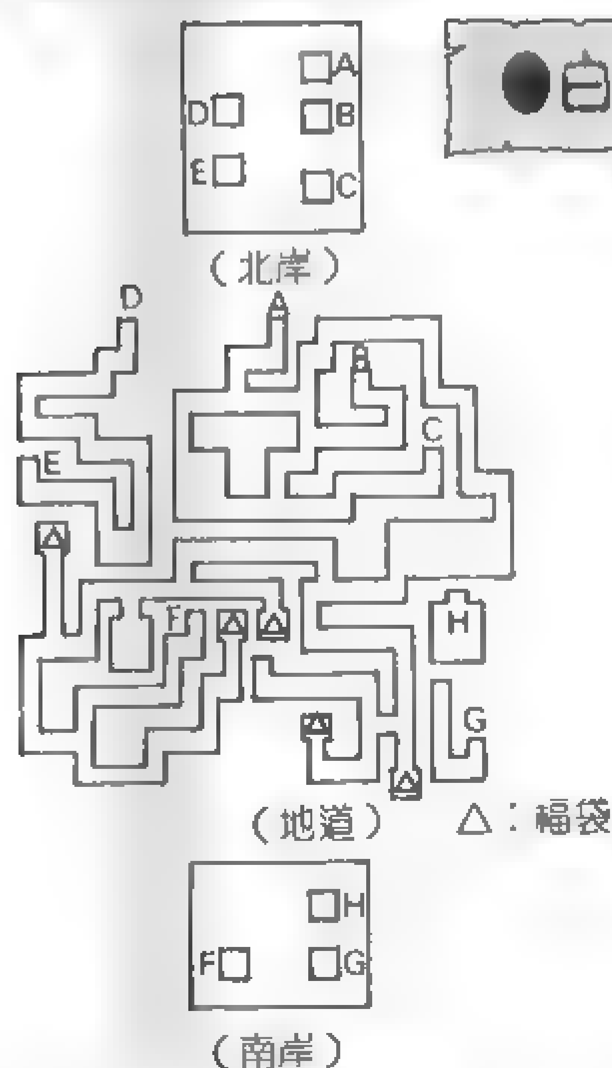


精靈說的是實話



骨之地

●白骨之地●

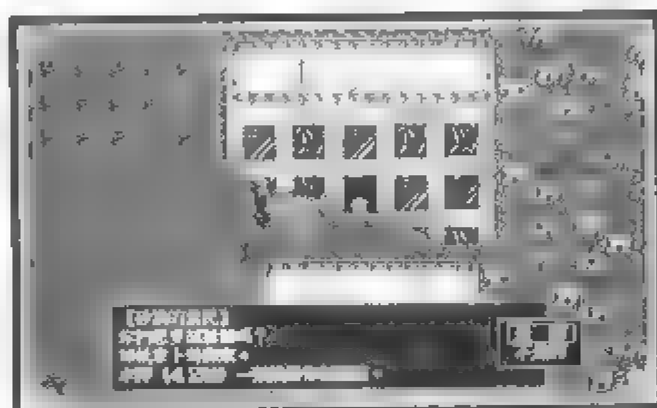


由縫袋子迷宮往南直走，亦即漁村的東南方臨海之處有座令人觸目驚心，毛骨聳然的廢棄城市，屋子全被砂子埋去大半，且舉目盡是骷髏。

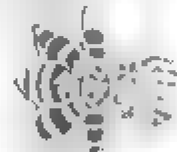
從精靈口中聽聞食電類螢光頭目電料料的電流斑馬是棲息在此大陸上的奇特動物，專靠吃電流爲生，而且若想讓斑馬靠近的話，得要有飼料。

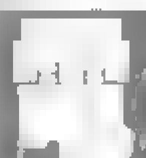


在幾棟屋內的地道都有相通，且能抵達海另一邊的南岸（F），抵達南岸後瞧見北方地面上面上長了不少紅蘿蔔。先溜進旁邊屋子（H）可於地道一隅拔取電流紅蘿蔔，之後回到地面上伸手要拔紅蘿蔔時，屋內（H）跑出一老者嚴詞制止，太郎趨前花了一張卜卦牌之後得到老者的允許，能摘多少就摘多少吧。



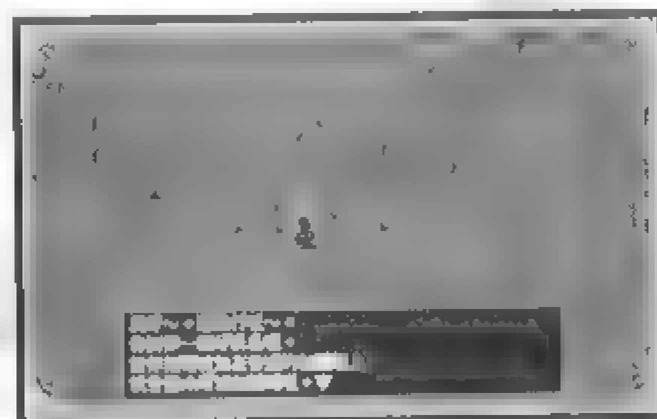
記得要先進去地道哦





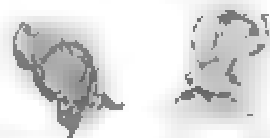
流沙漠

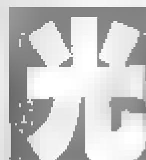
來到電流缺口試著拿出電流紅蘿蔔晃一晃，果然引來不少斑馬，餵斑馬吃電流紅蘿蔔之後，斑馬提醒太郎將普通紅蘿蔔放在缺口充電即可成爲電流紅蘿蔔。如法泡製餵了不少斑馬也得到不少訊息，包括可以到發電廠去切斷電源一說。



這玩意兒味道如何？

太郎趁紅蘿蔔充電時所造成的瞬間電流開路，乘隙通過缺口到北大陸，這兒的斑馬提到一隻無名的斑馬獨自在光之綠洲裡遊玩，牠和斑馬是不太合得來，而且這隻斑馬還有一項引以自豪的寶物，就是彩虹爺爺送給牠的彩虹圈圈。



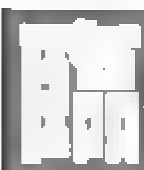


之綠洲

道地沙漠中的綠洲，令人神清氣爽的好所在。當走近一道道的彩虹時，空中還會傳來一聲聲類似解謎的提示…一位老學者得知太郎的身份時要太郎到椅子上就座，太郎依言坐下後，老學者打開話匣子說出一段與上人因誤會而相識相知的經過…

往北到盡頭遇見無名的斑馬，牠要太郎爲牠取個名字，綜合彩虹所傳來的聲音提示，太郎決定爲牠取名爲「閃電」，結果頭一遭見識到如此興奮的斑馬…閃電表示很樂意載送太郎等人到任何地方，無論是電線還是河川都沒問題，說完話並跑到綠洲的入口處靜候差使。

太郎等人跟著走出綠洲騎上閃電，往北涉過河川到一小村莊休息。



臨海小村

聽村民說道關於第十階惡靈撒巴斯的二三事，據說撒巴斯就住在發電廠附近，如此欲前往電廠切斷電源的話是免不了一戰了。

到村外騎上閃電往東跨過幾塊浮出海面的陸地後，來到一處像是遭受核廢料污染的小島上。

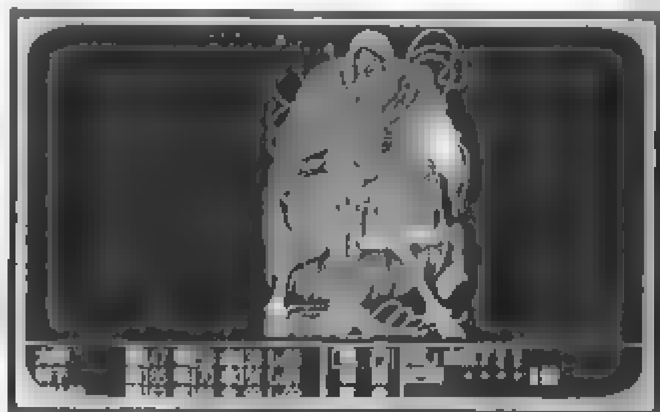


發電廠

閃電因為心生畏懼，要求太郎等人步行到位於島上北邊的電廠，太郎一行不得已冒著輻射污染的危險來到電廠時發現這兒的斑馬已經變黑了，據說撒巴斯早已提供牠們比電流紅蘿蔔更強的食物。

走近電廠閘門時，朝子的聲音再度揚起，還說閃電已經在電廠內?!

打開鐵捲門進入電廠時，閃電果真被撒巴斯控制在角落，撒巴斯更騎到閃電背上施以電擊，閃電已經開始變黑了…牠就快變成電流斑馬了…為了解救閃電，衆人無不使出渾身解數予撒巴斯痛擊…



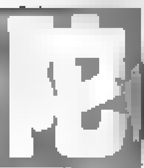
第十階惡靈黑暗撒巴斯

撒巴斯死後，閃電已然步履蹣跚，眼看就快不行了，總有辦法可以救閃電吧?

由電廠內的扶梯爬上二樓屋頂時看見朝子的身影出現在三樓，再爬上三樓進入屋內後，入口的鐵門被關上了。奇怪?明明看見朝子進來的啊?!

扳動左邊和右邊立桿打開鐵門再回到樓下，閃電不見了!聽斑馬說好像被人帶走了。此刻電廠的後門已洞開，走出後門在海灘上拾獲一封瓶中信:「給太郎，你被極惡之靈給附身了，洗淨身心之後來找我，朝子。」黑影在一旁顯得頗不以為然。

岸邊停放著一艘小船，衆人上船後往東南方航行。途中有座小島上插著木牌，上岸看過木牌後取出電流紅蘿蔔，竟然浮起另一座小島。



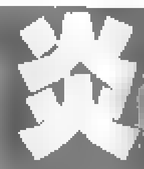
陀馬村

由小島往東來到一處夾岸，順著河流往北到盡頭，靠岸後進入一座全是斑馬居住的村子。有隻斑馬說牠到炎之地時遇到一個巨人橫臥在路上打呼，此舉使得牠去不了南方。



在樹林中休憩過後走出村子往東南方，途中果然有個巨人躺在路中間，回頭先進入巨人北方那座閃著火光的村子。





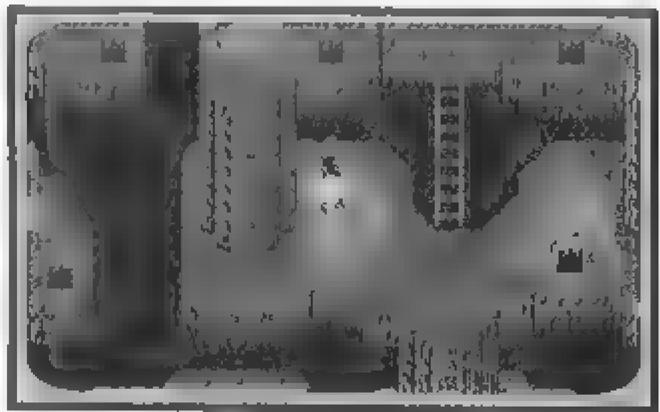
炎之村

村內精靈表示，村民都被邦達姆和巨人殺害了，而邦達姆一發起悶來就會成為殺人魔。由於邦達姆一心想成為十二階惡靈但一直未能如願，以致性情大變。

由村內西邊的山道往上登至一座山頭發現一座墳，墓碑上刻有「母親之墓」，這大概是邦達姆的母親吧。回到山下在一間屋內缸中找出玉手箱，但卻打不開?逛到東邊的山道盡頭有一木牌，太郎看了一下木牌後，面對著木牌打開玉手箱，但，除了引來一聲聲「小偷」的叫喊之外，什麼也沒有…回頭一瞧，在「母親之墓」的山腳下出現一個人，此人正是邦達姆，他老兄竟站著睡覺?!

那巨人乃邦達姆的朋友娃伊帕帕安，邦達姆不僅知道太郎尋找朝子的事，並且揚言若能將火玉弄來給他，他就說出朝子的下落。太郎眼尖瞧見村北出現一團火球似的怪物，未知與火玉有關否?輾轉來到怪物面前並奮力消滅牠…怪物斷氣之際，邦達姆也適時的跑了上來，他興沖沖的邀請太郎等人到他家中作客，雖然名為客，但也不太好受。

什麼人玩什麼鳥，什麼鳥人就住什麼鳥地方，想到邦達姆家中喝碗茶水還得先摔個鼻青臉腫不可。話說邦達姆的府上建造在石柱之頂，在幾根石柱之間的地面上還特別挖了幾個洞洞讓客人摔個過癮，更絕的是有個地洞非摔不可，因為由該地洞摔下後才能每使繩梯降下，這才上得了他媽…跟他所住的石屋。



頭頂上的洞非摔不可

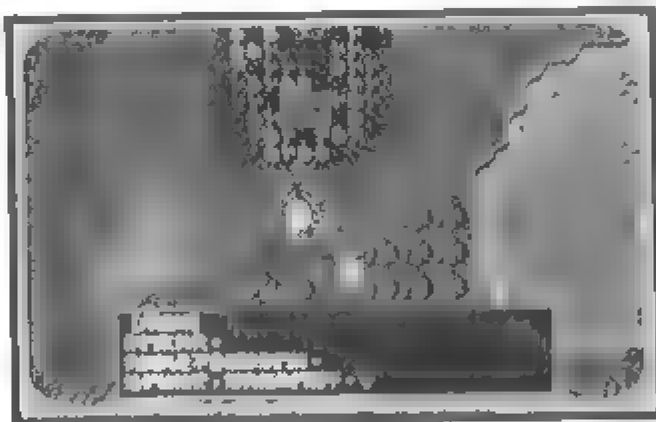
太郎撫摸著屁股爬上石屋後，氣沖沖的揚言要到邦達姆母親墳前告狀要脅他立即說出朝子的下落並前往喚醒巨人，詎料邦達姆一聽到母親二字，立時發起悶來…交手不久，邦達姆即一溜煙兒的跑了。

石屋左下方有一出口，繞到另一座山頭有邦達姆母親的房間，桌上有本日記，邦達姆的母親記載他和巨人於村中的惡行，字裡行間充滿了身為母親者的悔恨。櫃子裡找到母親的項鍊、頭套和紅色套裝，將遺物拿到「母親之墓」前亡靈指示要將遺物穿戴在身上。黑影聞言遂調侃保伊應立即將「阿姨

的「三件式套裝」穿戴整齊，保伊不僅著上紅色套裝和頭套，並將項鍊當成是裝飾。之後，母親的亡靈要求保伊背起她去懲罰邦達姆。

再來到邦達姆屋中，聖誕樹前方的桌上擺了一個蛋糕，上面寫著「媽媽，聖誕快樂」…邦達姆又出現了，保伊代他的母親上前數落不是，豈料邦達姆死勁的喊著巨人的名字，教訓他一會之後又讓他跑了，這一回鐵定是去搬救兵。

走出村子來到巨人睡覺之地，果眞找到邦達姆，巨人經他一陣呼喊之後慢慢的醒轉過來…一起教訓這對難兄難弟之後，邦達姆在母親的要求下說出朝子的下落，聽說朝子可能還在離此不遠的湖之村，附身在朝子身上的惡靈與衆不同，邦達姆和巨人甚至還常遭到她的欺侮呢。


七月半鴨子不知死活

邦達姆於跟隨母親離開之前將母親的一干遺物全要了回去，太郎等人這才進得了南方之地。東南方向有處地縫燃燒著火焰，靠近的話會被燒焦的。先進入旁邊的村子休息一陣再做打算。

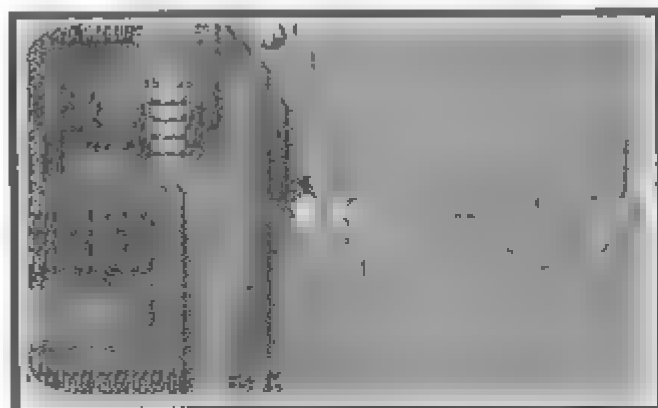
湖之村

此村陸地中間有一湖泊，因而得名，湖中有一小島，上面站立之人正是朝子，該如何前往小島呢？

聽說在西方的燈塔裡也有一位和島上一模一樣的女孩?!

此地由於太陽異常的接近，以致大地到處都有燃燒的火焰，除非能澆熄那覆蓋大地的大火焰，否則往南無法成行。火焰村有首搖籃曲謂「黑色火焰能讓哭泣孩子入睡」，未知是何含意？

仔細觀察湖的形狀頗似胎兒，故而村名也叫胎兒湖之村，有位大嬸提醒太郎該由胎兒的腳下水，太郎依形狀由湖的西南邊，也就是位於胎兒的腳附近找到下水處。游至島上時朝子卻不願正面相對，只道是在湖中淨身後才能和太郎見面…朝子往北跑開以後，黑影直指她並非眞正的朝子，只是奪取朝子的臉孔而已，不知是何目地？


胎兒湖的入水處

燈塔

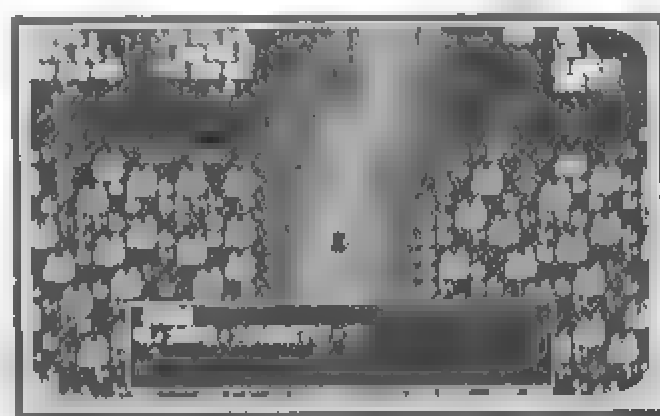
由湖之村往西即可抵達慕名已久的燈塔，待靠近時又傳來朝子的聲音…爲何要太郎淨身？莫非被惡靈附身？

爬上屋頂見著朝子時，保伊和黑影突然一致阻止太郎靠近朝子，當太郎執意湊近朝子時，惡靈突然出現並擄走保依，並留下一只黑色火燄。


可憐的保伊被抓走了

黑影表示朝子已經不是昔日的朝子，要太郎放棄繼續尋找。然而，即便是太郎願意聽從，但看戲的願意嗎？

來到村口發現村子尙有餘火燃燒，同樣的使用黑色火燄將之熄滅。

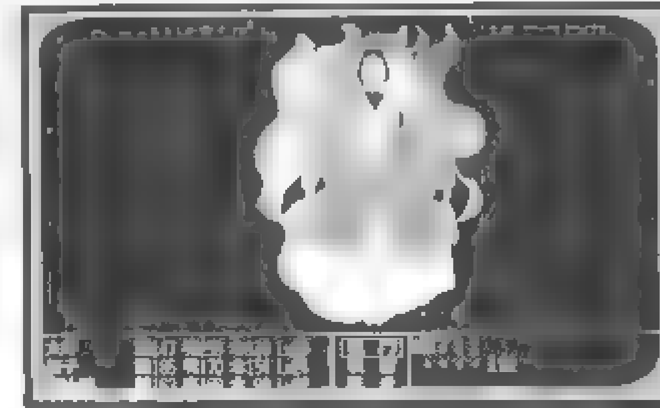

這叫浴火赤子情

這附近出現夜叉，牠是第九階惡靈，聽說非常討厭閃亮的東西，如寶石、彈珠和禿頭，因此還從彩虹師傅那兒奪取彩虹碎片，這碎片的光芒比其它發亮的東西要強好幾倍，所以夜叉對它可說是深惡痛絕。

往北走進夜叉的地盤—能樂堂，但見四下無人，忽地飄浮出一位酷似幽靈的火舞女，並慢慢的逼近太郎…火舞女學藝不精，很快就被收拾了。此外並未發現夜叉的行蹤…不是說村內有位姥姥或許知道朝子的事嗎？太郎卻遍尋不著姥姥的人影。

村子東邊發現一處地道入口，或許姥姥怕熱躲進地道了 ?! 進入地道後在階梯兩旁拾獲兩把鑰匙，打開右邊的鎖開出一條秘道，再打開秘道裡頭的鎖發現一間密室，密室中的福袋內有三把鑰匙。回到階梯處打開左邊的鎖出現另一條秘道，利用另兩把鑰匙長驅直入即順利找到姥姥。

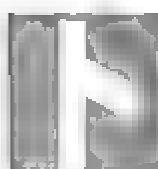
姥姥表示朝子或許在夜櫻迷宮裡，但要進入夜櫻迷宮可不容易，迷宮之中的櫻桃村又名善人之村，必須証明是善人才得其門而入。要證明是


第九階惡靈夜叉

善人則首先必須打倒夜叉才行，夜叉消滅後善人之村的道路就會開啓。姥姥致贈一付「能樂臉譜」給太郎，戴上之後才能引夜叉出現。

太郎戴上臉譜來到能樂堂果眞瞧見了夜叉…消滅夜叉後拾起牠遺下的彩虹碎片，待要離開時姥姥追上來要回臉譜。

根據一位從南方醫院來的精靈說，這裡發生騷動連帶波及南方的醫院，那兒出現了惱人的龍捲風呢！



卦牌戰爭公司

火焰村的西南方有間賭坊，雖然名爲戰爭但實則專營卜卦牌賭博的行當，手氣順的話可以贏得珍貴的札卦牌。屋內碰到一位叫依撒克的賭客，嘴上說可以傳授太郎必勝絕招卻只顧自己玩，聽人說他是既笨拙又滿嘴歪理。



桃村

進得村內聽說要証明是善人還必須用彩虹碎片架起彩虹才行，將彩虹碎片拿給精靈，精靈卻說只有一片是不夠的。既如此那就先往南見識見識龍捲風的英姿吧。



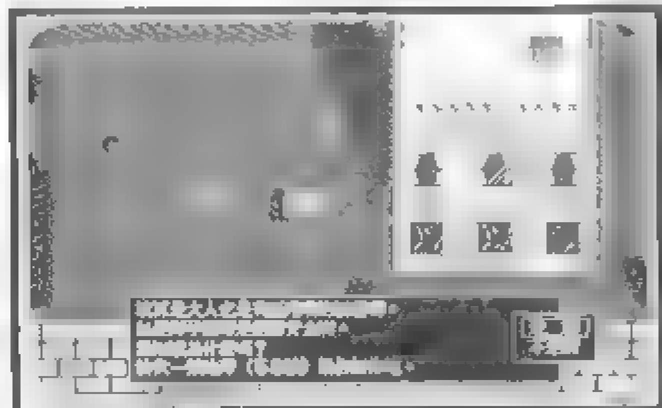
之醫院

這間醫院已經被龍捲風侵襲得破敗不堪，如今只能充當避難所了。由右側繞到後方，遠遠的可瞧見有座安德羅比亞城市，據說那兒的居民全都住在地底下。醫院後方有位婦人快要生產了，據說她身上有神秘的護身符才能在這麼紛亂的節骨眼安心待產。

跨進醫院大門只見雜草叢生，正中的房間上了鎖，精靈表示主人乃好賭之徒，整天都待在賭場裡，該不會是那位依撒克吧？

登上二樓再由東南方房間內的階梯爬上屋頂，這兒視野不錯，還架了望眼鏡呢…安德羅比亞，夢幻般的城市…但是也有人說它像座監獄似的…

到了地下室果眞藏著不少人，聽說此地和安德羅比亞之間曾架有一條隧道，依照醫院的結構看來，那依撒克的房間似乎透著



擺明是勒索嘛



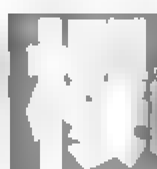
蹊蹺，莫非與隧道有關？上過香後爬到一樓走出醫院，一名男子示意給他一張卦牌就出何以那名婦人能安心待產的原因，給過之後，他果然信守承諾。

據說約在半年前，從北方來的彩虹師傅送給那婦人一項護身符，那東西傳說是建造彩虹之物…這張卦牌花得眞值得。太郎趕到醫院後方詢問那名婦女，但她卻矢口否認有此一說、太郎無奈再爬上屋頂，利用中間的望眼鏡眺望安德羅比亞，正看得出神時竟遭到一群龍捲人的攻擊…這群龍捲人來勢洶洶，費了一番力氣才各個擊破。之後居民全圍攏上來，包括那名婦人…



不看望眼鏡就不會有事

婦人爲感謝太郎消滅龍捲風的侵襲而保住了居民的生命，遂樂於將所擁有的神秘護身符相贈，果然正是彩虹碎片。居民言道，安德羅比亞是靠少數村莊的村長把靈魂出售給惡靈，把黑錢貸給不知情的年輕人後利用黑錢建造成的，至於始作俑者正是葛泰…原來葛泰帶著麻依到安德羅比亞了。



桃村

將兩片彩虹碎片拿給精靈，精靈立時建造一座彩虹，眼前出現一條夾在大片櫻花之間的通道，此去就是善人之村。



人之村

櫻花神奇的力量保衛著這個村子，一望無際的櫻花勝景傳說是由一對雙胞胎兄弟所種植，這對傳奇性的兄弟晚年醉心於彩虹的研究，還能製造彩虹。不用說，這對雙胞胎兄弟必是彩虹師傅無疑。

櫻花環繞的海中有座小島，池中有艘小船但搆不著。東邊岸上有名男子對花粉過敏還頻頻打噴嚏，是有點誇張，但其威力卻幾乎能把人吹走…太郎靈機一動，衝著他身旁的櫻花樹使勁地搖晃，結果紛飛的櫻花花粉剌激該名男子打了一個超級大噴嚏…太神奇了，居然把船吹到了岸邊。駕船到小島上，有間屋子外頭立有木牌，上書「太郎和朝子的家」？房子還上了鎖，這是怎麼回事呢？

在一戶水上人家裡，老爺爺體恤太郎等人無地方住宿，遂給了把鑰匙提供中洲的空房子給衆人借宿。回到上鎖的屋子欲使用鑰匙開門時，屋內傳出朝子的聲音…她覺得太郎已不同於以往且不信任朝子，除非去把黑櫻之苗找來，否則朝子絕不會開門

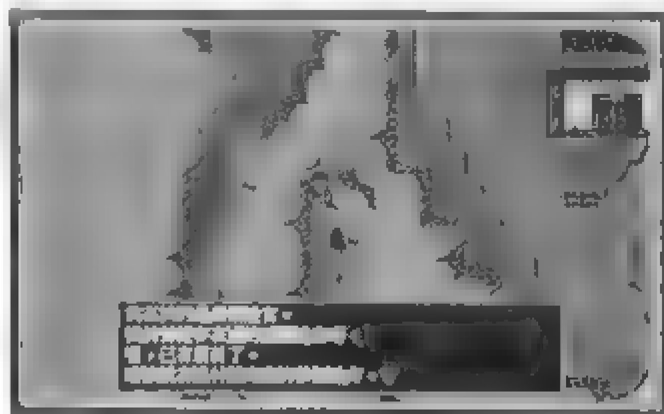
聽一位老婆婆說，此地從前確實叫黑櫻迷宮，但年代久遠已不復記憶，或許後院的地主知道內情。既然是黑櫻迷宮，那麼遺跡應該還在才是，但是地主是誰呢？

沿著櫻花小徑來到西南方一處花欉，一位年輕人坦承他的爺爺最清楚黑櫻的事情，因為他的爺爺也是當年蓋封印的人士之一。年輕人只說爺爺就在池畔，要太郎自行前去詢問即可。

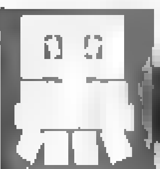
太郎心想，大概只有地主才有權利出借空屋吧…果然那位好心的老爺爺正是地主，他知道太郎與他的孫子談過話，所以不再否認。地主指出，黑櫻原來也只是普通的櫻花，只因惡靈棲息其間，花苗長成後就開出黑色花朵，此乃黑櫻之由來。以前此地被黑櫻所覆蓋，因其釋放出的邪惡之氣致使人們罹病而死，彷彿人間煉獄一般。

地主由當時還是櫻花藝師的彩虹職人以及上人那兒得到除靈之後的櫻花苗，經過細心呵護培植，三年多來，此地始有這番榮景。

村子西南方碰到一位找尋黑櫻迷宮遺趾的考古學者，已經有點眉目了，據說入口就在東南方的花欉某處。東南方有位櫻花藝師慷慨的贈予櫻花苗，按照地主說法，只須將惡靈施法即可成黑櫻之苗。櫻花藝師的下方再碰到考古學者，他已經發掘出黑櫻迷宮的入口，既是惡靈的魔窟，那麼黑櫻之苗的取得就有著落了。由標示木牌的東邊直走就進入惡靈之地了。

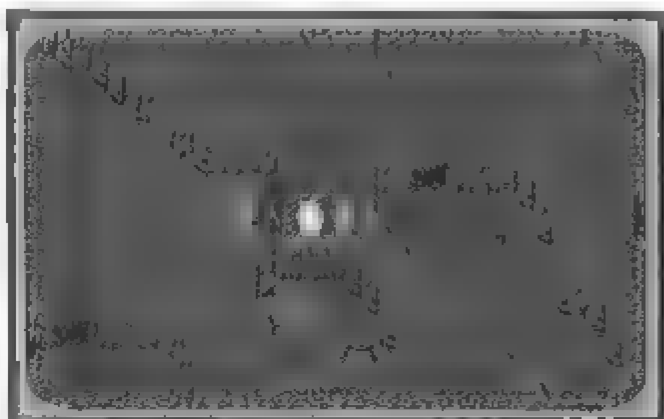


居功厥偉的考古學者



黑櫻迷宮

行走迷宮之間未見怪物出沒，甚且惡靈見了人拔腿就跑?! 來到惡靈聚集之地，但見一群惡靈剎時一哄而散，只剩下一個紋風不動的惡靈，太郎趨前祭出櫻花苗，待惡靈進駐其間後就完成了黑櫻之苗。



黑櫻迷宮的惡靈



舊人之村



甫走出迷宮即迎面碰上達姆莉，由於聽聞有人進了迷宮，特地前來瞧瞧。據言，彩虹師傅到了此村不久後，為了拯救孩子們而前往安德羅比亞，她受託前來看守黑櫻迷宮。達姆莉感覺到太郎似乎被奇怪的靈附身了，她並阻止太郎將黑櫻之苗交給空屋裡的人，因為她有不的預感。太郎決定將黑櫻之苗交給達姆莉時，黑影倒反過來催促太郎快到朝子那兒，太郎不禁有點迷糊了。

到了中洲的空屋後，朝子開門讓眾人進屋，太郎與朝子會面時達姆莉衝進屋來，在阻止太郎為朝子種植黑櫻之苗時遭朝子擊昏在屋角。朝子交待太郎將黑櫻之苗種在北方的小庭院後自己先走了。

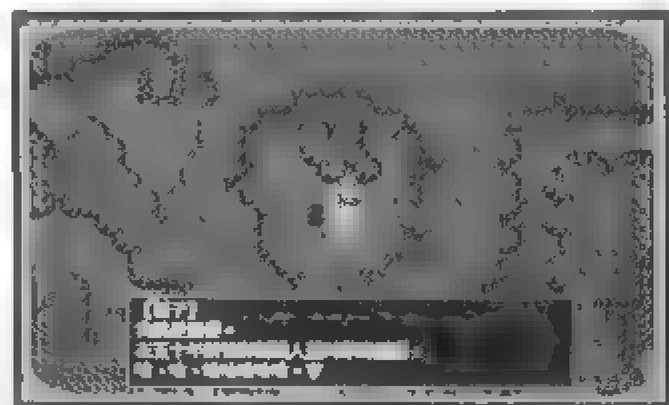
抵達目的地時朝子已然到了，將黑櫻之苗種下之後，朝子對太郎動之以情，並引導太郎一起回憶山廟裡的快樂生活…不知不覺中時間已經過了一年，這一日，朝子催促太郎前往查看黑櫻是否已然開花。花是開了，但卻是一片烏漆的黑櫻花…突然間由黑櫻花欉中冒出一黑暗的嬰兒來，除掉惡靈後，黑影不禁咒罵起朝子。

回到屋內詢問朝子，達姆莉又衝了進來，她擔心黑櫻越長越盛，遲早會將村子給淹沒，要求太郎一起去拔除掉黑櫻花，朝子聞言又將達姆莉擊昏倒地不起…這個時候，朝子居然又引導太郎回憶往事…這是一種精神催眠吧？黑影覺得被朝子利用，但太郎當局者迷，反倒是一臉陶醉的神情…不覺時間又過了一年…

朝子終於露出真面目，當黑櫻已遮沒迷宮的此刻，已經不再需要太郎了，話撂下後即揚長而去。

一臉愕然的太郎在桌上發現一封信，但因寫的是日文，所以太郎有看沒有懂…附身在朝子身上的惡靈已醒來，而真正的朝子已不知去向，這兩年來面對的竟是假的朝子?!

達姆莉跑進屋說黑櫻的花粉使全村的人開始生病了，得想辦法救救這個村子才行。跟著達姆莉走出屋子，果然黑櫻已四處蔓延開來。來到當初種植黑櫻之苗的小庭院時瞧見朝子就立於前方，太郎上前欲弄個清楚，那人卻搖身一變為黑櫻…五十年前被彩虹職人蓋上封印的黑櫻，太郎足足受牠矇騙兩年之久，今天不發洩一下怎嚥得了這口氣…



櫻花之村風雲變色

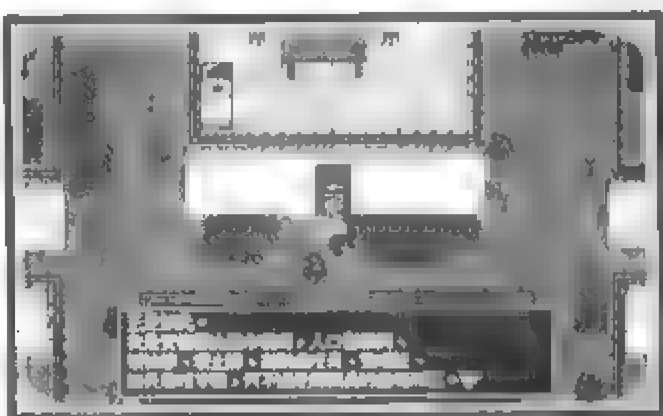
黑櫻死後，黑櫻花已逐漸回復原來的面貌，但太郎已不容於村民，面對一干忿忿不平的村民們，一行人只好由小庭院北方旳後院落寞的離開村子。

卜卦牌戰爭公司

心情不好進賭場抒發一下悶氣…那位依撒克竟然在此連賭了兩年？聽他說第八階惡靈古力姆遜想襲擊岬之醫院，他因害怕而想僱人當保鏢，這下正好可以進入他的房間一探究竟。

岬之醫院

當年的婦人已順利產下一子取名助正，如今已然落地爬行了。先行回家的依撒克躲在屋裡不敢出來，上了二樓有名男子說古力姆遜磨拳擦掌準備席捲醫院，屋頂的望眼鏡或可看見古力姆遜的漩渦。上了屋頂同樣的利用中間的望眼鏡眺望安德羅比亞…那婦人急忙的跑來央求太郎幫忙找回助正，因爲那孩子走丟了。


這就是依撒克的職術

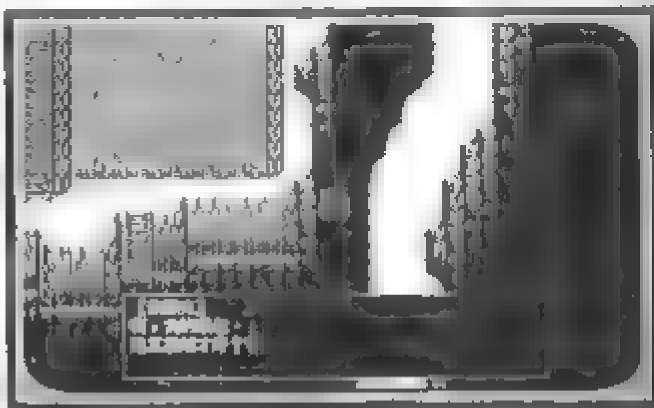
找了大半個醫院終於在醫院後方找到助正，很不巧的，古力姆遜卻在這時候來襲…總算把孩子平安的交回到婦女懷中，託孩子的福，太郎等人吃了不少苦。

依撒克聽說古力姆遜已被消滅，立即起身開門並請求要隨太郎等人前往安德羅比亞，這當保鏢的可眞是當到家了。依撒克屋內果眞有地道可到達海底隧道，但鐵門生銹打不開，多虧依撒克利用哈蜜瓜炸彈才把鐵門炸開。

海底隧道

由於炸彈的威力過猛，一行人進入隧道後，入口已被落石封住，這下子只能勇往前進了。

往北在一處岩壁上的卜卦交換公司購得木筏之素，拿到西南方岩壁底端丟入水中，就這麼漂流到東北方的出口。這一路上至少需要三個木筏之素，途中依撒克的錢包還掉進水裡，幸虧有位精靈潛入水中幫他撿起來。


海底隧道乘坐木筏

出口來到一座島上，往北有處地下鐵車站入口。

地下鐵車站

進入車站後鐵門被關上，依撒克表示只要往前走就是，往北經過一道鐵捲門時，耳際傳來上人叮囑的聲音…

安德羅比亞有東、西、南、北四區，不搭乘電車的話是寸步難行的。往東南方找到地下鐵入口，站上電扶梯到地下月台，往東再走到車廂前端，進入車廂後即可開動電車。

地下鐵只停靠東、西、南、北區四個站，且行進的方式是以逆時鐘方向在四個站之間循環行駛，第一次停靠的是北區，但出口無法通過。回到地鐵再開動電車，這一次停靠的是西區，出口同樣無法通行。回到電車再開動，現在抵達的應該是南區…電車停下來了？是停電!!

雖然很快又恢復供電，但電車卻開不動…太郎隱約看見車廂內有人走動，往西的車廂中果然找到托西克，他是第七階惡靈紫怪的兒子，自稱電車乃是他所有並出手相逼…解決托西克之後回到駕駛座再將電車繼續開往南區。

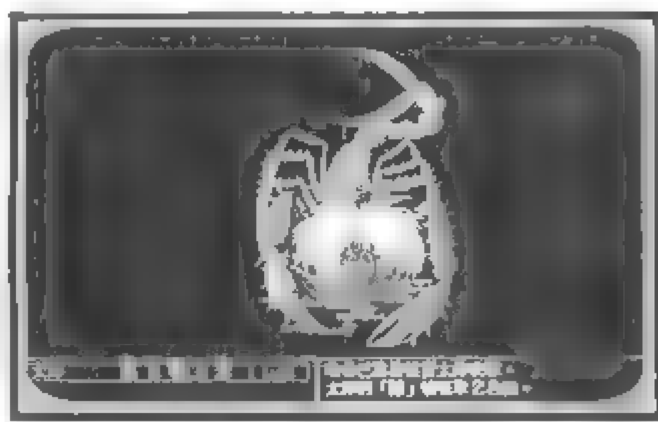
南區靠站後利用西邊的電扶梯到上一層，走出售票口往北遇見一隻黑豹擋在路中間，要趕走黑豹得費一些力氣…黑豹負傷後索性放了牠，不料順著黑豹所滴落的血跡很快就找到東北方的電扶梯。電扶梯才昇上不久，朝子立於電扶梯旁揚言惡靈紫怪就在上頭候著太郎，之後黑豹又出現了…緊接著黑豹之後正是第七階惡靈紫怪…經過一番惡鬥才出得了地鐵站。


第七階惡靈紫怪

安德羅比亞南區

出口前有名男子警告說不能過北之橋，會被哈希巴婆婆的巨剪剪成兩半，他身後的鐵皮屋裡有地下卜卦牌交易所，這兒果然有不少好貨色。

聽精靈說持巨剪的哈希巴洛婆婆正是第六階惡靈，牠有七個孫子隨侍在側，太郎等人往北之橋後卻只看見牠身邊的六個孫子，哈希巴洛婆婆被太郎惹煩了將太郎身邊的一干人等全抓了去，並派出牠的六個孫子圍剿太郎，太郎獨自將六個孫輩各個擊破之後再單挑哈希巴洛婆婆…雖然獲勝了，但夥伴們被抓往何處呢？


第六階惡靈哈希巴洛婆婆

往西瞧見哈希巴洛婆婆那落單的第七個孫子烏丁，原來牠乃奉命看守著監獄，不但未難爲太郎且緊緊的跟著身後。監獄二樓瞧見夥伴們全被關在牢裡，但牢門怎麼開呢？還是地下卜卦交易所有辦法，居然還出售牢獄鑰匙。救出衆夥伴後，依撒克對於烏丁的隨行似乎心裡毛毛的。

下了樓再一一將各牢房中的惡靈放出，其中一人離開之前給了一張地鐵劵。

東北方的飯店裡聽聞葛泰要消滅安德羅比亞，並將整個城市送往月亮後殿去，如今都市的出口全被堵住了。飯店二樓有間控制室，據說安德羅比亞的白天和黑夜都是由照明控制室利用照明調節的，現在爲了節省電力，白天用電一天不能使用超過三十秒，因爲照明是用三萬六千色的電虹照射，耗電量驚人。

飯店門口南方有道金網採用靈體防止阻礙器，但控制室有人看守著開關，暫時沒輒。

地下鐵車站

由出口回到電車上，將電車開往西區（東→北→西），有了地鐵劵就可以走出地鐵站。

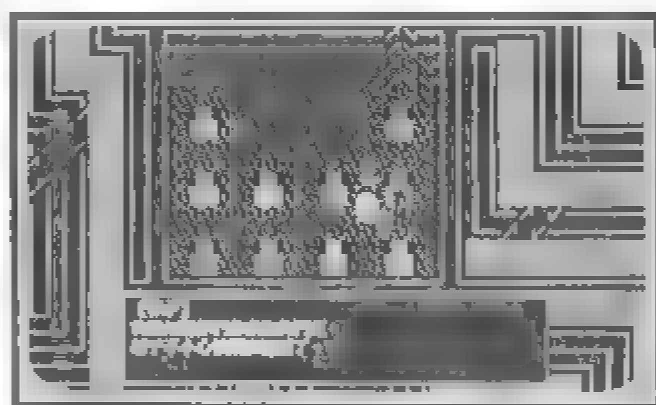
安德羅比亞西區

第五階惡靈「在機器裡的阿修羅」操縱電玩機器，引誘人墜入黑暗深淵。學校已經停課了，一來學童們大都被吸進電玩機裏裡，再者，大人們都忙著設法要離開此地。

學校二樓走廊上有位愛出謎題的五十嵐前輩擋在研究室的走道口，太郎耐著性子跟他胡謅一陣後，他才讓出路來。研究室裡見到長相跟保伊極爲酷似的宙伊，談過之後才知他正是保伊的弟弟。宙伊指出，唯一沒有冒負極煙的地方只有離安德羅比亞非常遙遠的南之島，無論如何必須到南之島去，但是夥伴們卻在遊樂場裡失蹤了，宙伊請求太郎協助救出夥伴們。

下了樓在後院看見齊藤正努力地加緊趕造箱船，而彩虹師傅也在這兒，西方彩虹師傅說前方這片光之麥田是心想事成，實現願望的地方。東方彩虹師傅則說，只要天頂一開就可以架起彩虹讓箱船通過，如今箱船快造好了，但天頂尚無法打開可如何是好？

走出學校往東南方穿過高速公路到遊樂場，進入店裡宙伊也跑來了，他身上有代幣供應太郎找尋有問題的電玩機器。找到店內最大的一部電玩機台，投入代幣後竟然到了機器內部…


進入電玩機台內部

繞到東北方一處墓園，搬動墓碑後救出不少學生，連保伊也在此地 ?! 保伊說朝子也被關在這裡，但不殺死在機器裡的阿修羅是逃不出去的…殺死第五階惡靈後順利逃出電玩機器，宙伊請求太郎協助打開天頂，據說只要找到葛泰就會知道打開天頂的方法。

宙伊指出有部巴士可供太郎等人自由使用，太郎一行往北到收費站果然看見一輛巴士，衆人上車後將巴士開上高速公路。

安德羅比亞北區

巴士開進北區下車後，旁邊有家強之店，專營記憶買賣的地方，店裡的客人全是出外到此地的鏡工廠來工作的，聽說就快完工了。店主強出門了，但在記憶買賣秀之前一定會回來。據說鏡工廠所生產的鏡子是用思達羅那怪物所吐出的水銀當主要原料 ?! 而且鏡工廠的負責人正是葛泰。

走出強之店往東北方來到 Sweet Memorys 店前，門口右方的老婆婆玩遊戲輸了會贈送100圓硬幣。店內有部機器可以回憶，也可以將任何記憶輕易地消除。聽店內客人提示，葛泰設立鏡工廠的目的是要使用大量的鏡子將安德羅比亞的城牆四周圍起來再吹送到月亮後殿去，這是何等艱巨的工程啊！

爬上二樓正要打開一道房門時，樓下跑上來一名職員制止，聽說這一間房間是 VIP 室。不得已走出店門往南走，走不多遠時那名職員追上來附耳跟太郎說了幾句又走開，回頭再來到 VIP 室打開房門一瞧，裡頭竟然是麻依…麻依在此消除那揮之不去的痛苦記憶，但對於太郎等人則記憶猶新。麻依說話斷斷續續的，只提到下水道工廠，難道鏡工廠在下水道裡？

強之店隔壁的卜卦牌公司內有自動販賣機販售炸肉餅，味道蠻不錯的，花了100圓硬幣買了一塊帶在身上。出了店門往東，一位老先生腳下有處人孔，這正是下水道入口，進入下水道往西北方經過蓄水池還有去路。聽精靈說這蓄水池內的水銀全是第四階惡靈思達羅所吐的東西，牠的形狀酷似蟑螂，嘴裡還會吹出毒你氣呢。

爬出下水道後，眼前正是葛泰的鏡工廠，生產



設備頗爲先進，全部自動化管理。上了二樓碰到工廠廠長，雖然麻依是島泰的女兒，但廠長說什麼也不讓她進入控制室。廠長說話時漏了口風表示很懷念炸肉餅的味道，太郎將方才購得的炸肉餅送給廠長後才得以進入控制室。裡頭的機器乃鏡子生產的管理系統，要使用它得有嗡嗡卡，麻依由廠長那兒騙得卡之後，還得輸入特殊指令，一伙人七手八腳的才把機器搞定，生產系統已經當機停止生產。

經由下水道回到蓄水池前，黑影感覺到有昆蟲振翅的聲音，之後由水池中降起水波竄出思達羅…收拾牠之後由擴音器傳來鏡子已全部峻工的消息，這麼一來只消島泰開啓照明系統的話，大家全都會飛到月亮後殿去的。



第四階惡靈思達羅

爬出下水道時，有名男子對西區製造箱船想逃離久事很不能理解，太郎這才問起麻依有關打開天頂的事情，豈料麻依這部份的記憶似乎已經消除了…

強之店的門口這會兒人山人海，想必是記憶買賣秀登場了。本想跟主人強打個招呼，他卻跑上舞台宣佈今天的特別來賓，卡馬依塔村的兄弟倆被邀請到此地表演相聲，但反應似乎不太熱烈…記憶買賣秀的重頭戲上場了…台下有位叫巴布的仁兄央請將黑蜜拿給電動機旁的女孩…太郎感到無趣正想跨出店門時，台上傳來接著要拍賣麻依記憶的宣布，這可不能讓別人捷足先登啊！

太郎一行站上舞台費了一番功夫，花了一張卦牌才將麻依的記憶買到手。接著回到麻依於 Sweet Memorys 店內的 VIP 室，麻依拿著記憶的磁片進房間去恢復記憶…根據麻依的說法，要打開安德羅比亞天頂必須有遙控器，麻依願意帶衆人到東區向島泰求取遙控器。

麻依說，到南區的飯店二樓照明控制室關掉控制蠅體進出的系統，如此即可經由金網到東區。衆人先搭乘巴士由高速公路回到西區。

安德羅比亞西區

由地鐵入口回到電車站開動電車前往南區…地鐵券還帶著吧？！

安德羅比亞南區

走出地鐵後直奔飯店二樓，控制室那名男子已經不在了，扳下左邊的開關後由飯店南方的金網進入東區。

安德羅比亞東區

聽說島泰的黑蜜工廠正在大量生產黑蜜，並特別建了一座儲放黑蜜的大樓，大家習慣稱之爲黑蜜大樓。

進入記憶統禦中心時發現所員全不見了，而所長正跟一位所員談論系統已失去控制的危機。據說是鬼怪斯巴姆由控制儲存牠的機器跑出來，而逃跑的諸多斯巴姆會聚集而成爲一巨大的斯巴姆。

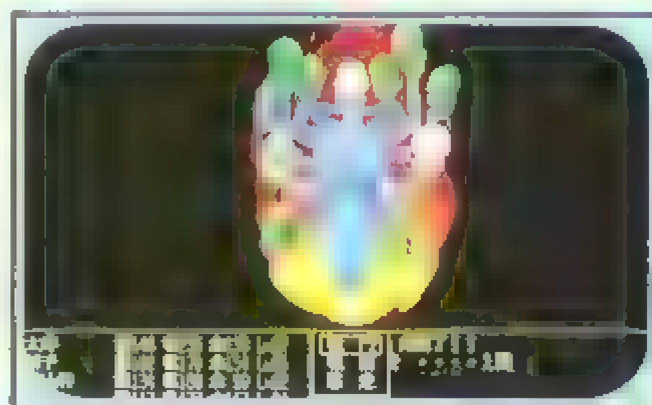
最後一位所員離開之後，所長表示謠傳島泰這些天來都關在某處閉不出戶，至於地點小林也許知道。小林是島泰百貨公司的事務員，常待在職員休息室裡。百貨公司有直通職員休息室的電梯，臨走前所長給了一把鑰匙。

往北來到百貨公司，甫一進門即聽到廣播說從由南來的先生請到一樓，有位托魯梭先生恭候大駕…是朝子的聲音？保伊記得百貨公司明明只有十二層樓啊？!

搭電梯到三樓，西北方有間專用室，用鑰匙開門後再由裡頭的專用電梯直達職員休息室。進入休息室發現小林倒臥在地上，已經氣絕身亡了…麻依根據傳言指小林是中了黑蜜之毒，隨後在桌子的抽屜裡頭找到黑蜜，接著又在小林懷中搜得島泰大樓的 ID 卡。

正要出門時，廣播又指名太郎接一通朝子打來的電話，太郎拿起桌上的電話聽了一會兒…朝子只說想與太郎相會的事。進入電梯後才發現電梯服務小姐變成了朝子，她表示要帶衆人到一特殊的地方，剎時間電梯內充斥著人體模特兒…待電梯停止攀升時，走出電梯門果然到了一處特殊的地方，空氣陰森森的，不見半個人影…廣播又再度傳來朝子的聲音…這裡是十三樓，托魯梭在此樓層的後方等著太郎…

托魯梭乃第三階惡靈，如果不想成爲人體模特兒的話，這一仗可得留神了…解決托魯梭之後，搭乘電梯到一樓，該去找島泰了。



第三階惡靈魯托魯梭

來到東北方的島泰大樓使用 ID 卡即順利進入大樓，搭電梯到二樓發現一間社長室，打開房門一瞧可傻眼了，如此摩登的大樓內居然佈置了這麼一處小村莊，而村人則正在慶祝第一代安德羅比亞結束的日子。打開村中唯一的屋子，麻依就更加驚訝

了，竟然跟曼陀羅鎮的老家一模一樣…

葛泰正在屋內，跟麻依照過面之後出門去宣佈慶祝第三代安德羅比亞的慶典開始，並決定一個小時過後就出發前往新的領土。麻依上前阻止不成，要求葛泰給予打開天頂的遙控器，葛泰那廂豈會首肯？麻依拔腿去追趕葛泰，村民們卻將太郎等人擱住不准離去。鬧了半天，有位村民喬治意欲索取黑蜜，將在小林房間找到的黑蜜給他之後才得以鑽出人縫。

照明的限時開關好像已經啓動了，非儘快找到麻依不可。聽一位叫強的村民說道，大樓的地下室有白色房間，那是葛泰最喜愛的地方。搭電梯到地下室，門開時眼下是間白茫茫一片的房間，行走其間頗為掌握方位。終於在西南方找到葛泰和麻依，葛泰誇稱此乃第三代安德羅比亞的樣品屋。麻依以留在葛泰身邊為條件請求葛泰將遙控器交給太郎，葛泰答應所請之後，麻依表示，在鏡中點燈的計時裝置會在一小時後啓動，就連葛泰也無法關閉，麻依催促太郎儘速前往援救孩子們。

依照麻依所示，在西北方角落找到階梯，這一爬上去就到了西區的一處人孔。





德羅比亞西區

趕到學校後方眾人已集聚在箱船前方，船艙內的齊藤表示箱船已建造完成，這時，太郎將遙控器交給宙伊打開天頂，接著由彩虹師傅建造一座彩虹，現在人可以搭乘箱船横越天頂前往南之島了。

太郎一心想救出麻依，於是決定不跟眾人上船，辭別眾人之後夥同幾位同伴再回人孔回到東區。



德羅比亞東區

回到葛泰大樓時麻依跟葛泰鬧僵了，只見麻依氣沖沖的跑出樓去…在西北方的卜卦交換公司門前找到麻依，麻依表示願意幫太郎找尋朝子，但是，照明開關卻在這個時候啓動了，眾人即將吸到月亮後殿，而茵聖也快現身了…



亮後殿

太郎等人被吸到月亮後殿，精靈表示茵聖就在洞穴中央，牠好像在收集恩邦姆製造怪物，精靈並且強調，只要不被打敗，就可在夢的夾縫裡走動。

繞到後殿中央的洞穴往前一跨就進入了茵聖的巢穴，想當初打破合併鏡將牠關在後殿之中，諒必茵聖此刻對太郎等人必然充滿怨氣，無論如何必須找出茵聖並消滅牠…之後走出入口即可離開後殿。



德羅比亞東區

此刻的安德羅比亞已經面目全非了，城市雖然已成廢墟，但怨靈卻更為強悍…來到葛泰大樓時，前方出現第二階惡靈黑暗梅亞，牠將眾人帶進恩邦姆的夢境之中…地面上出現乙只眼球，往眼球一站又被吹送到了卍字迷宮，太郎等人由左上角走到右下角盡頭時被吹送到左下角，接著由左下角再走到右上角時，黑暗梅亞出現了…



第二階惡靈黑暗梅亞

擊敗惡靈脫離夢境回到葛泰大樓前，往回走時，麻依突然感覺自己快不行了…好像就快被吸進黑暗梅亞的夢裡似的，終於嚐到黑蜜與記憶都喪失的報應，麻依消失了…

再進入葛泰大樓的地下室，葛泰開口要 64 張卦牌，太郎因身上的卦牌不齊全，故而由西北角落的階梯回到西區。（卦牌如若齊全的話此處情節稍有不同，但接續的劇情則無二致）

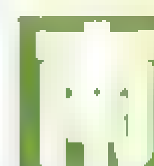


德羅比亞西區

爬出人孔之後到學校看看宙伊眾人是否已安然撤離，來到彩虹前方驚見朝子正立於一旁，莫非十二階惡靈的大頭目正是朝子？太郎等人實非她的對手，落敗之際隱約聽見朝子說道，看在太郎惦念、信賴朝子的心情，今朝姑且留眾人一條生路，太郎昏厥之前依稀記得那句叮囑，不要停止對朝子的信念…



看也知道是假的



之島

眾人醒轉後已置身於遙遠的南之島上，宙伊他們已安全抵達。聽說這附近有島嶼，但因箱船已毀損不堪使用而無法離開本島。太郎回頭一瞧，黑影已由隊伍中消失了…

島上西南方有一洞穴，洞口的學生說彩虹師傅進入洞內已有三天之久，卻一直不見他們出來。進

入洞穴後瞧見一只福袋，靠近時忽聽到彩虹師傅的聲音…兩人因為建造那大型彩虹而致心疲力竭，仙逝之前在此島上完成最後的留名之作…彩虹師傅並交待太郎不能憎恨朝子，對朝子的信念一定要堅持到最後…福袋內有木筏之素，但彩虹師傅所稱的留名之作是什麼呢？

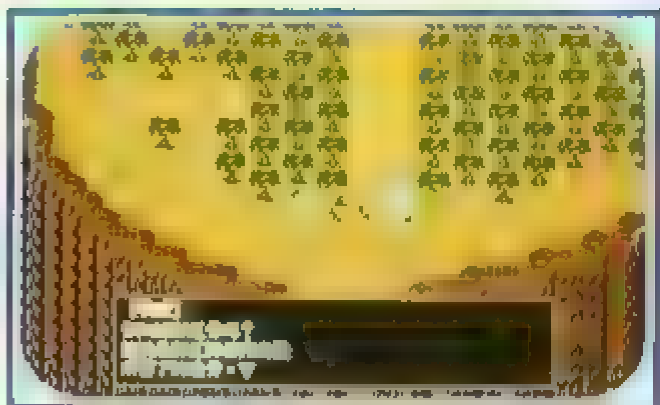


安全抵達南之島

洞口學生說由伊感到西方似乎有什麼東西，不妨利用木筏之素往西去瞧瞧。洞口一尊地藏王菩薩像旁邊發現朝子髮上所戴的光之花，這一定是彩虹師傅送給太郎的禮物。留下西邊岸沿到海邊放下木筏之素慢慢地划向西方去。

詩人之島

划行一段距離之後果然發現另一小島，爬上岸邊有一精靈說彩虹師傅死後會留下彩虹骨。往北在樹林之間與詩人恩邦姆重逢，詩人只吟了一段詩，「在七色果之下閃耀的道向西前進，一個靈魂在等待呼喚著…老朋友的名字。」是什麼意思呢？



往北可遇到詩人

光之麥田

在詩人之島的左下方有四個排列整齊的小島嶼，彼此間以木橋相連接，太郎上岸後碰見幾位精靈。再走到西北方的小島前，島上突然出現光之麥田…可以實現願望的光之麥田！左邊的麥田中找到彩虹之骨，這果真是彩虹師傅的老屍骨?!

光之綠洲

離開光之麥田後繼續往西航行，小島上居然有處跟大陸上一模一樣的光之綠洲，還碰見了閃電…太郎叫對了閃電的名字之後才獲得閃電的理睬。

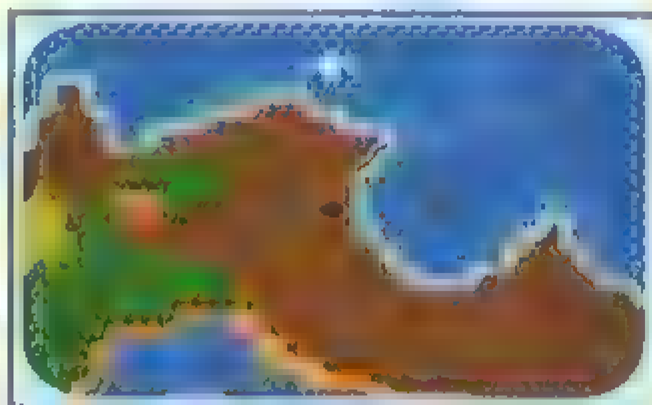
原來閃電在發電廠遇難時為彩虹師傅所救，還送給牠一塊可以四處游走的光之綠洲。閃電表示想見見彩虹師傅並當面致謝，太郎將彩虹之骨拿給牠看，詎料閃電卻將彩虹之骨吃將起來…一會兒之後，閃電竟長出一對翅膀…牠興奮的飛去看彩虹師傅了…

南之島

由光之洲再往西就回到了南之島，聽說閃電已經來過這兒聽了很多有關彩虹師傅的事，如果讓牠知道彩虹師傅已死，一定會很傷心的。

由伊夢見彩虹師傅獲知一項惡，十二階惡靈的大頭目為了找到南之島的入口而盯上了有心之眼的少女，想利用心之眼找到此島來。朝子盯上了達姆莉？為了不使南之島曝光，必須儘快找到達姆莉才行。

搭上木筏之素後瞧見閃電立於對面小島上，在小島上岸後木筏之素被水冲走了。閃電還在找彩虹師傅，看來牠尚不知情。太郎央求牠載往尋找達姆莉，閃電一聽達姆莉是彩虹師傅的好朋友，立刻載起太郎等人往北飛將起來。



飛起來的感覺真好

善人之村

騎上飛馬視野寬廣多了，而且只要有平坦之地隨時都可以起降，真是便利之極。記得最後一次看到達姆莉是在櫻桃村裡頭的善人之村，當時達姆莉受彩虹師傅之託在此看守黑櫻迷宮，稍後在太郎闖下黑櫻大禍時，達姆莉也表示會留在村裡盡力讓櫻花恢復舊觀。

到達中洲發現空屋門前有亡靈看守，之後屋內還傳出朝子與達姆莉的聲音…朝子正在對達姆莉施壓，雖然僅有一牆之隔，但卻幫不了達姆莉…屋子南方有名男子贈予黑蜜，聽說在一處叫曼陀羅根鎮的地方最近有很多黑蜜，欲知詳情可以到黑蜜的發祥地一探究竟。

精靈表示，十二階惡靈的大頭目朝子身上充滿著負極之氣，一定有什麼能讓她向善的辦法。

曼陀羅根鎮

這裡曾叫做曼陀羅鎮，是黑蜜的發祥地，也是魔幻慶典的入口，更是島泰與麻依的故鄉。

精靈表示，雜技小屋不知發生何事，連十二階惡靈的大頭目也倉惶失措的。要到雜技小屋得先進入魔幻慶典才行，太郎來到島泰的老家，到麻依的

床前服用黑蜜，一行人全到了魔幻慶典。

魔幻慶典

照例在各攤位上逐一小試身手，之後由東南方的秘道前往雜技小屋，門口的男子照舊要去了彈珠，屋內雜技團團長道是今天有貴賓，但要使表演順利演出的話，必須用奇人之壺把夢的住民們都集在壺中再帶來此地，如此才能欣賞雜技表演，團長並將奇人之壺交給太郎。

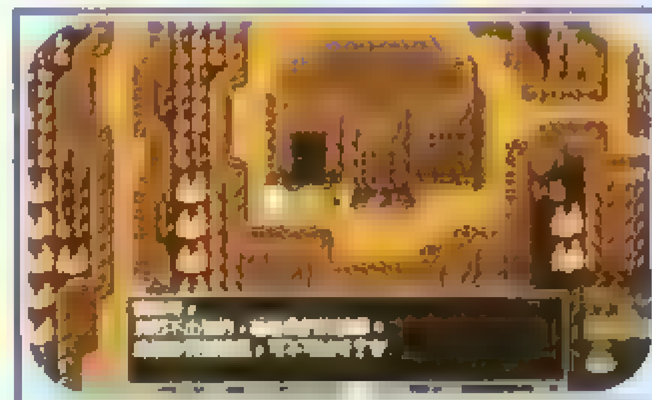

魔幻慶典的各式攤位

夢的居民如今都已分散各地了，該從何找起？太郎不禁回想在上一次雜技小屋曾看過哪些奇人表演過？

騎著飛馬在山廟東邊的島上找到山椒魚小和尚，順利的徵得同意演出並收進壺中。

由廟西北方臨海的小村中聽說最近有沈迷傳聲筒的奇人，結果在北方的釦釦利村找到正在玩傳聲筒的毛蟲男，不過他要薄荷糖才肯答應演出。（如果剛才在攤位上沒有逐攤取得各項物品的話，現在必須到海人之村向那名男子再取得黑蜜，然後由曼陀羅根鎮麻依的兆前再往魔幻慶典才能得到。所以，最好一次就把攤子逛遍，能獲得什麼就先拿什麼）

接著，卡馬依塔村的北方有座觀星的小島，帳篷內的男子說貓娘在一處有聖誕樹和聖誕蛋糕的地方跳舞，這可不就是炎之村那邦達姆的屋子嗎？找到貓娘後牠也開口要金魚。


四處尋找奇人

最後，由山椒魚小和尚所住的島往東直飛到另一座小島，這兒有三棵號稱最高住宅的巨木，爬上右邊的巨木在樹頂木屋中找到蛇女，同樣的，她也要求有甜酒才肯前往演出。

將四奇人一一收集在奇人之壺就算大功告成，之後設法取得黑蜜再來到魔幻慶典。太郎因為吃過虧，所以這一回先在攤位上先將一干物品準備齊全，當然也包括彈珠。

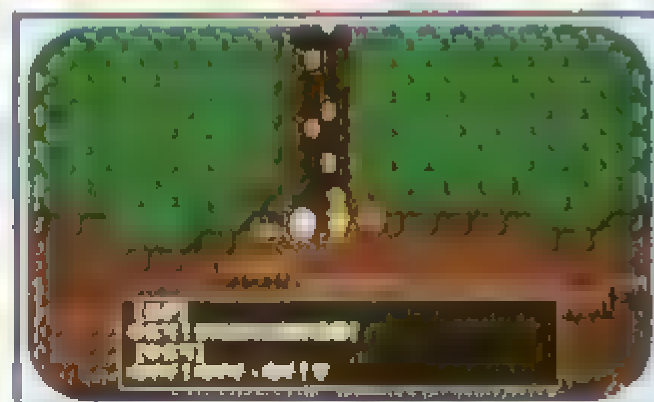
雜技團團長見四位奇人皆已到齊乃宣佈表演正式開始，蛇女、貓娘和毛蟲男分別在表演一半時向太郎開口討甜酒、金魚和薄荷糖…最後上場的嘉賓是…上人?! 上人要表演大腿舞嗎？…原來上人和奇人們一樣住在太郎等人的夢中，因此才會不時的聽到上人的聲音。

上人表示只要做夢人能力夠強的話，夢就會變為真實，朝子和太郎一樣都擁有這種能力，但是朝子做的是可怕的夢，現在能把朝子的惡夢打碎的只有太郎一人。上人交待太郎快對朝子注入光明的力量，在說出朝子下落之前上人消失了…臨走前給了太郎一支香，這支香讓太郎想起當年和朝子、保伊在山廟後山尋找布休可的往事…

山廟後山

重新來到後山之際，幾位老夥伴頗有滄海桑田的感慨。到達山頂把香燃起之後，昔日布休可的足跡又再度浮現，沿著足跡往北到山頂上果然瞧見了朝子…朝子被惡靈捉弄得好苦，太郎上前將在南之島尋獲的光之花插在朝子的髮梢，接著，朝子與附身體內的黑暗力量糾纏了好一陣子，太郎適時伸手握住朝子，藉由太郎體內強韌的光明力量之助，朝子慢慢的被喚醒了…


光之花可喚醒朝子


回到布休可的老巢

南之島

朝子現在已恢復正常了，然而一波方平一波又起，宙伊利用睡眠電想機觀測得知，一股前所未有的巨大惡氣團正朝地球襲來，出處一定是在非常高的地方…對地球而言，月亮應該夠高吧？

巫女星座

接往冰之宮殿的樓梯已斷，彩虹師傅先前所造的彩虹也已消失，而今，彩虹師傅又已經雙雙亡故…聽巫女說，能夠繼承彩虹師傅建造彩虹的人，唯有心之眼少女…是啊！達姆莉還未脫困呢，不知現在如何了？



 人之村

再度抵達中洲屋前，達姆莉卻不願見任何人，大概是遭受惡靈迫害驚嚇過度所致。

村南一位精靈表示，達姆莉被十二階惡靈的大頭目欺凌，如今已經閉起心門了，若要敞開她的心，唯有靠「詩」了…這指的是詩人思邦姆吧？

 人之島

甫一上岸，遠遠的聽見思邦吟詩，但詩句中充滿了邪惡之氣，詩人並稱太郎等人為「光明力量的豬」…太郎等人進入了思邦姆的心裡，這兒冒著從高處來的惡氣…太郎決定要拯救詩人，於是順著一道強光，往前迎戰從第十二階惡靈到第二階惡靈的十一股邪惡亡靈…盡頭的大頭目見大勢已去乃鳴金收兵，揚長而去…



好粗魯的詩人

詩人獲救之後已知道事情始末，並表明願傾盡己之力開啓達姆莉的心之眼。

 人之村

經過詩人一番努力勸說之後，達姆莉終於開門了。朝子上前曉以大義，為了南之島的人民必須和最高處的破壞神博鬥，希望能借用達姆莉的力量一償宿願…達姆莉點頭應允了。



這招很管用

 女星座

一行人登上山頂後，巫女要達姆莉哼唱歌曲造彩虹，詩人思邦姆也一起協助，但初時未見成效…這時候，彩虹師傅們的亡靈出現了…正所謂眾志成城，彩虹終究是架成了…現在該是太郎等人為南之島居民奮戰的時候了…

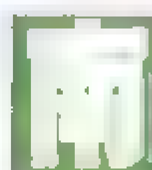
門口陷樣花了一個夢玉才得進入，往二樓的樓梯鐵窗依然深鎖，回頭打開1號門再瞧瞧盡頭可有什麼寶物…但是出現在盡頭的卻是黑影…



黑影是大頭目？

黑影首先表示歡迎太郎等人光臨他黑暗的故鄉，這裡並非現實，也不是夢中，黑影的存在並非實體，而是依靠一股巨人的「力」來維持，太郎等人所打敗的亡靈不過是他身上的汗毛…他的力量就像萬物與影子一般密不可分，他存在於理性、完美和善良的反面…現在，他將要釋放出所有的力量，統治宇宙的時刻終於來臨了，就連最後的光之碎片都併吞於黑暗深淵…

不會再有正負兩極的力量，更不會有諧調與成長這回事…膜拜偉大的毀滅之神－D-ON！這是光明力量結束的時代了…

 之島

很慶幸的，黑暗的力量在很多時候已經扮演慣了輸家，但真正的贏家就一定非光明的力量莫屬嗎？



太郎的胸記…

當眾人沉醉於劫後餘生的歡樂氣氛時，太郎與朝子攜手溜下岸邊的繩梯跳至海邊，朝子忍不住想問太郎一聲，不知太郎胸前的卍記號是否仍在…



全文完

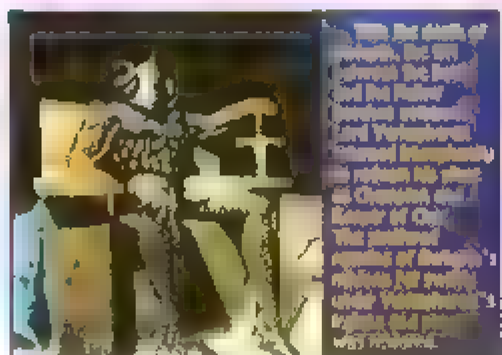
百戰天龍

話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長 PCTOOLS 之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視爲邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖籍言與程式設計師作對，偶遇 BUG 指引而進入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最爲飄逸；于今更有人覺得奚途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此爲百戰天龍之願，亦爲玩家之福也！

若有意者，卽日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：

- 面額3.5元　酬費 350元，另贈雜誌一期
- 面額　5元　酬費 500元，另贈雜誌一期
- 面額　9元　酬費 900元，另贈雜誌一期
- 面額 12元　酬費 1200元，另贈雜誌一期

5.00 巫魔天境—小秘技



在巫魔天境中是否覺得難度太高而一進入遊戲時過不到幾關就 GAME OVER 了，不要緊張，小弟在下爲了方便大家所以提供了以下幾種秘碼，希望能對玩家們能有小小的幫助，能祝玩家們早日破關。

一、完整版：

① RSVP：想跳樓嗎？不如在遊戲中自殺好了

② SCOTTER：得到全部的武器

③ MOMNY：擁有各種藥，且每種各有九瓶，夠用了吧！

④ WANGO：生命力和盔甲滿點

二、DEMO 版：

在 DEMO 版中只要打下 RSVP 時；武器、藥劑、生命力、盔甲全部擁有且滿點耶！酷斃了！

9.00 毀滅公爵—參數修改



在遊戲目錄內找出 USER.CON 檔案，再用編輯軟體修改以下參數

define	CAMERASDESTRUCTABLE	NO	攝影機可否破壞（YES）
define	FREEZERHURTOWNER	YES	冷凍光是否傷自己（NO）
define	MAXPLAYERHEALTH	100	生命値上限（隨便改）
define	YELLHURTSOUNDSTRENGTH	50	泉水所給生命極大値
define	YELLHURTSOUNDSTRENGTH	40	有關叫聲與失血問題
define	YELLHURTSOUNDSTRENGTHMP	50	同上
define	MAXPLAYERATOMICHEALTH	200	原子健康劑所給生命上限
define	DOUBLEMAXOLAYERHEALTH	MAXPLAYERATOMICHEALTH	
define	STARTARMORHEALTH	0	起始裝甲値
define	RETRIEVEDISTANCE	844	取物距離

```
define    SQUISHABLEDISTANCE          1024 //For actors only!踩人距離
define    DEFAULTVISIBILITY           512  能見度…
```
以下為設定武器的距離半徑
```
define    RPGBLASTRADIUS              1780 RPG
define    PIPEBOMBRADIUS              2500 PIPE BOMB
define    SHRINKERBLASTRADIUS         650  縮小光
```
武器威力
```
define    KNEE WEAPON STRENGTH        10   腳的力量
define    PISTOL WEAPON STRENGTH      6    //Adds rand()%5(0 to 5)
define    HANDBOMB WEAPON STRENGTH    140
define    RPG WEAPON STRENGTH         140
```
如上尚有許多有趣的不及備載，玩者可自行修改聲音、關卡、敵人強度…創造自己世界。不過注意！對戰時一定要用同樣的 .CON 檔 !!!

5.00

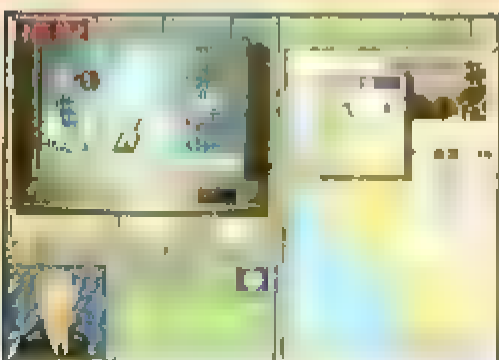


終極動員令之重回戰戰戰場 全新劇情－獵殺恐龍

在裝資料片後，用資料片，在 DOS 下，進入 C&C 的目錄，用 C&C funpark （快樂公園）這指令進入遊戲，選 START NEW GAME，再選 NOD ，就會進入全新劇情－〝獵殺恐龍〞，有很多關和新兵種喔！（第三關開始就難難難× 10 ，恐龍實在太強了）

P.S 許多雜誌寫沒加新劇情和兵種是錯的 !!! 用祕技後， NOD 的標誌會變恐龍，兵種、建築顏色會變。

3.50



偶像總統遊戲－免費總部

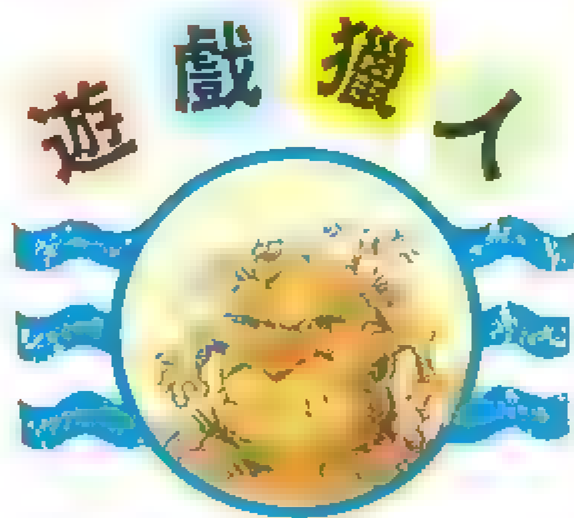
在進入新遊戲後選擇任一個時期，選任何一組人馬，到一切無誤後，選擇取消，再用以上方法重覆 25 次（每次競選總部不同，一次增加一個總部），就可以在全省擁有競選總部。

3.50



鋼鐵騎士團－輕鬆戰鬥法

本人在此提供幾個小祕技有了這些祕技，玩家就可以奮勇的殺敵，而無後顧之憂了。進入戰場場後，在敵方將領揮劍的同時，使用道具黑寶石，之後就可以發現敵軍只剩下將領，其他的人都不見了。若不慎被敵軍所殺死，可在主角影像模糊時，迅速按下〝撤退〞如此一來便可以脫離死亡的命運，但武裝會下降。



毀滅公爵

本文作者／ALEX

戰士的熱潮方興未艾，如今公爵已隆重登場。若謂好玩的 3D 立體射擊遊戲常教玩家廢寢忘食、樂不思蜀，渾然不知老之將至，那麼遊戲界多來幾款顛覆性的毀滅鉅作，不過是樂愛此道的玩家之福。



仔細觀看咱們這位公爵在這張遊戲光碟中的收藏，玩家當能對公爵的世襲爵位更加瞭解。筒中收錄了公爵一世及二世的緣起，草民有幸跟公爵一家三代都論得上交情，故而對公爵的身家背景還有點兒見識。話說 DUKE NUKEM在 91 年以 Shareware 之姿在各大 BBS 站流傳時（當時網路當未盛行），還只是一款由 PC 喇叭發出噪音的小品遊戲；兩年之後，於 93 年崛起 DUKE NUKEM Ⅱ的當時，只要玩過的人，大抵都肯定了其在動作遊戲領域的不敗之地。二代公爵已經支援日漸普遍的聲霸卡，且遊戲流暢度以當時遊戲製作水準來說已屬上上之選，然而那都只是 2D 跳躍的動作射擊遊戲而已。

直到 96 年，第三代公爵長大成人自立門戶，改以全新的 DUKE NUKUM 3D 堂堂問世。俗話說洋狗下土狗，一代不如一代，但對於公爵三世的整體成績，咱家這一驚可非同小可，想當然對於一手栽培 DUKE 3D 的 3D REALMS 自然是不敢小覷。

玩多了同類型 DOOM Like 遊戲，難免罹患「先天性毀滅系統不完全症候群」，期待初識 DOOM時的悸動，再現乃草民晚近難以割捨的寡人之疾。絕大多數的 DOOM Like 遊戲儘管花樣翻新改頭換面，卻總是脫離不了 DOOM的影子，此番公爵的表現終於擺脫了舊瓶新酒的譏誚。

首先，玩家若想邀得公爵到家中作客，那得先衡量一下自己的配備才行。想要執行 SVGA 模式，則非 Pentium 處理器和至少 16MB 的 DRAM 才符合行情，若是以較低的機器款待公爵，不是不行，只不過公爵會像癌症末期的病人一樣…這是待客之道嗎？

公爵在遊戲中提供了「洛杉磯熔毀」、「月面啓示錄」和「爆裂的城市」三大劇情，操控方面也支援搖桿、滑鼠、 Gamepad、 Cyberman、 Space Player 和最爲便利的鍵盤；困難度也有四個等級可供選擇，與絕大多數的 DOOM Like 遊戲一樣，最困難的專家級會導致密技失效，且敵人爲數衆多並會不斷再生。

武器方面計有十種截然不同的火力和殺戮快感，除了以踹腳替代常見的空手博擊外，較特殊的有以水晶發射縮小光，可將敵人縮成玩具兵的高科技產品；來自美國五角大廈最高機密實驗室，可射出小型刺針飛彈的雙管武器毀滅者；可以安置在隘口，以紅光雷射使誤觸的敵人產生定向爆炸的雷射陷阱炸彈。此外，可連續射出冰凍彈束，將敵人冷卻或結晶成爲冰塊的冰凍砲，其產生的震撼效果也眞夠瞧的。

至於物品，除了護甲、噴射包、夜視鏡、潛水裝備等等一應俱全之外，最爲貼心的設計，當屬攜帶型的醫藥包，它可以隨時隨地補充一百點生命値，公爵不必再到處張羅那些吃也吃不下而拿又拿不起來的瓶瓶罐罐。好捉狎的玩家若硬要將它稱爲夜用型醫藥包，公爵大概也是不會反對的。至於類固醇則能刺激公爵的腎上腺，使公爵得以令人目眩的速度移動，並且賦予更強勁有力的踹踢，但不知這類藥物一旦使用過量，會不會導致公爵腎虧？此外尙有一項據說花了實驗室八年時間方才完成的靈巧裝置－全息公爵，藉由投影全息圖片，公爵可以複製自己的影像愚弄敵人，不僅達到欺敵的目的，且讓敵方的武裝瓦解。這是一項卓越詐術及陷阱設計的資源。



公爵也具有連線作戰的能力，透過網路或數據機可進行最多

達八人的對戰，也可以直接電纜連線串連進行遊戲。在對戰中還可使用「遠端羞辱系統」來嘲笑或詛咒對手，遊戲中選擇 SETUP 可以開啓不同的 RTS 檔案，透過光碟中所提供的軟體，玩家還可以建立自己的「國罵資料庫」，於對戰模式下再開啓自行建立的 RTS 檔案以饗戰友。



除了上述可供自行錄製的檔案外，公爵內建的音效部份也頗是逼眞豐富得很，同樣的武器在不同的場景射擊都有很明顯的區隔。包括水中、地下道、空曠的外太空及高聳的樓頂等等，也各具如其份的背景音效。語音則除了「雪特」之類的驚嘆詞外，公爵在上完廁所時還會發出極其舒坦的解放快意之詞。有沒有留意到公爵其實蠻細心也挺有教養的？才不像有些人上過廁所之後從不沖水的…

遊戲中隨時可以更換的數十首背景音樂，由於具有環繞音場的控制開關，故而使得公爵在「聲」的表現上確實是沒得話說。

另一項値得讚賞之處即爲地圖的顯示模式，由此可窺探出公爵對於地圖的確是著力甚深。地圖顯示模式有二，一爲 2D 自動地圖，只有線條覆蓋在遊戲畫面上頭，沒什麼特殊之處。但另一種實景鳥瞰地圖可就不同了，除了線條之外，各塊區域全都配上與實景相同的圖案，且可任意調整大小，而公爵也可在此地圖模式中行動。惟缺點是，隨著公爵的左顧右盼，地圖會跟著作三百六十度的旋轉，對於較缺乏方向感的玩家可能會越轉越迷糊。單就地圖而言，遊戲場景似乎沒有定向，玩家大可以任意指東爲西，坐北朝南。



若謂遊戲有何缺失的話，草民以爲密室的設計是一敗筆，有不少地點的密室擺放得毫無章法，似乎是爲了塡補空間而不得不然的舉措。試舉一例，當公爵面對幾棟大廈的數百扇窗戶而要找出其中一扇可穿越的密室時，除了挨家挨戶去摀牆之外，此關乎公爵的邏輯觀念或推理能力幾希？大概只要頭好壯壯，加上時間也壯壯的話，就不難水落石出，這對於公爵的智商而言，豈非形成資源的浪費？另外在追尾觀點下的公爵身影也變奇怪的，雖然是實體，但卻顯得幽幽忽忽的有點透明，缺乏踏實的感覺。



還有幾項功能也値得一書。遊戲還有一項成人尺度限定鎖，它可以避免一些較血腥暴力和腥膻的熱舞女郎鏡頭在遊戲畫面中出現。利用遊戲提供的抓圖鍵，還可以將公爵過關斬將的精采鏡頭儲存成 PCX 圖檔。如果仍不足，那麼大可利用錄影功能全程錄下實戰過程，愛炫的玩家還可以將它拿來當成開頭展示之用，夠酷吧？

儘管公爵仍然存在些許仁智互見的小缺失，但截至草民完稿時，它無疑的是繼 DOOM 之後較具開創風格的同類型遊戲。草民願意誠懇地推薦給玩過或未玩過 DOOM 的玩家，公爵所能帶給您的，絕對是一種「著毋庸議」的全新感受。

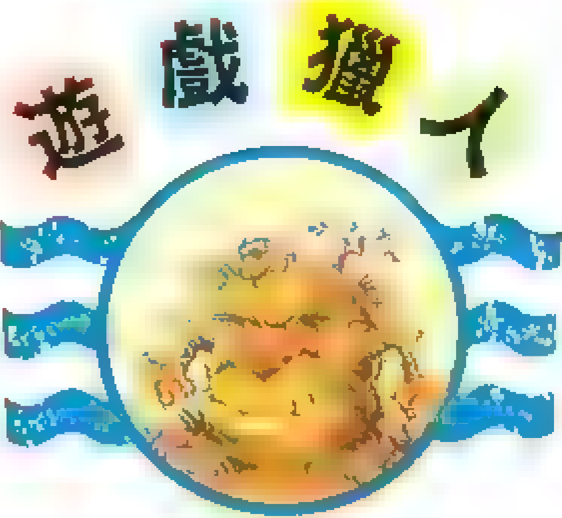
群英會審 VER 2.1

 86	 87	 88
在遊戲配備上要求較高，所展現出的聲光效果也不負衆望的表現突出，尤其「環繞音效」的功能令人滿意，遊戲中提供的特殊設備，更是令人眼睛爲之一亮。	綜觀遊戲的各項設計，沒啥可讓人詬病之處，能跳脫 DOOM 的巢臼，走出自己的風格：遊戲中的各式先進科技的武器，及獨具特色的物品，配合上強大網路功能，讓遊戲更具娛樂值。	雖然也是 DOOM Like 的遊戲，但是在佈景上有令人耳目一新的感覺，而武器的設計也脫出舊有的模式，讓遊戲更具變化性，而切換限制級的功能，讓年齡較低的玩家也能沈迷其中。

設計公司：3D REALMS
發行公司：憶弘國際
遊戲類型：DOOM LIKE
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486 DX-33 以上
記憶體：8MB
支援音效：S/U
顯示模式：V/SV
操作界面：K/M/J
密碼保護：無
售價：840 元
測試配備：PENTIUM-100、16MB RAM、AWE 32、6X CD-ROM

REVIEWS

AH-64D長弓戰鬥直昇機



本文作者／史東



1991年1月17日凌晨2點，距離美國向伊拉克宣戰不到一個小時的時間，由Dick Cody少校所領軍的八架AH-64 阿帕契戰鬥直昇機，緩緩從沙烏地阿拉伯邊境的軍用機場起飛， 靜謐地分散編隊朝向個自的目標飛去。

2點28分，兩個分隊的阿帕契同時瞄準了伊拉克陸軍的早期雷達預警系統，發射了地獄火（Hellfire）飛彈、FFAR多管火箭、以及30MM的機關砲。在短短的四分鐘之內，目標區的所有雷達設施、通訊系統、指揮系統、管制系統完全付之一炬，片甲不留；接著超過上百架次的F-15E、EF-111、以及F-117開始針對伊拉克的各種空地武器和設施展開毫不留情的轟炸，一場真正現代化的高科技戰爭於焉展開。其中，阿帕契戰鬥直昇機扮演著打第一仗，立第一功的重要角色，可說居功厥偉。



一直以來PC電腦遊戲市場上並未出現太多的直昇機模擬遊戲。但有一個現象是共通的，那就是絕大多數的直昇機模擬遊戲都是以AH-64阿帕契為主角。原因無它，只因為直到目前為止AH-64 仍為戰鬥直昇機之王，其火力之強大、運動性能之優越、電戰系統之先進，迄今仍難有對手可與之匹敵。



但即使阿帕契掌握了所有戰場上的優勢，原設計製造商麥克唐納．道格拉斯（McDonnell Douglas）仍不以此為滿足，他們與以製造電戰裝備見長的的馬丁．麥瑞塔（Martin Marietta）公司合作，開發出了雷達設備更先進，具備自動尋標、射後不理（Fire and forget）功能的改良型阿帕契長弓（Longbow）直昇機。這型直昇機在1995年初設計完成，在96年中才要開始量產，但眼明手快的Electronic Arts公司卻早已開始著手設計，搶在AH-64D正式服役之前推出了PC版本的模擬遊戲，以饗眾多翹首企盼的飛行模擬迷。

Electronic Arts最新的一系列飛行模擬遊戲，均是以與詹氏防衛出版社之間的合作關係作為宣傳主軸。的確，詹氏在軍事媒體界的老大地位幾乎是無可撼動的，從每周一本的防衛周刊、軍事年鑑，一直到整套的軍事光碟，其內容之詳盡與真實，以及世界各地軍聞報導的高時效性都是首屈一指。也正因為如此，玩者在遊戲光碟中所能見到的各類軍事資料相當豐富，除了光碟線上資料庫查詢以外，EA還在遊戲包裝盒內附贈了一本頗有份量的參考手冊，內容包括遊戲操作指引、直昇機各部份儀表功能介紹、武器性能諸元、直昇機飛行原理、阿帕契研發過程以及波灣戰





爭、巴拿馬戰爭之始末等等。這可比你花萬把塊新臺幣買詹氏出版品來得划算不少。（當然，內容詳盡度差滿多就是了）



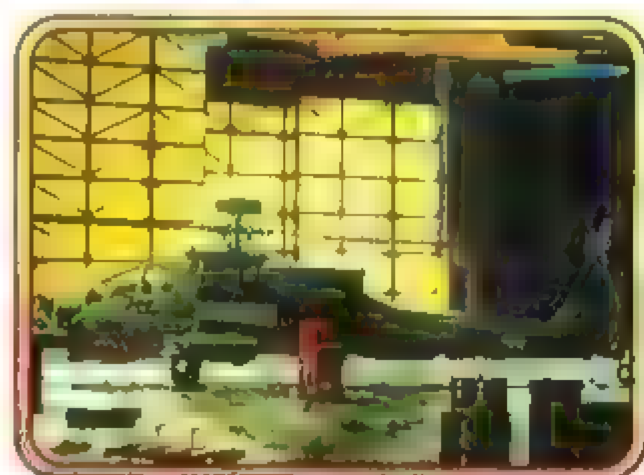
除了資料詳實之外， AH-64D Longbow 在直昇機本身的飛行性能模擬上，也有相當高度的偵實性。在遊戲中可以選擇直昇機運動性能擬真程度，若將擬真程度開至最高，你會驚訝地發現，其實飛直昇機也會像飛戰鬥機一樣有趣。 AH-64D 優異的操控性使得許多不可能在直昇機上出現的動作成爲可能，你可以很輕鬆地在空中做個 High Yo-Yo ，Outside-loop，或是 Scissors ，就像你在飛 F-16 或 F-14 一樣。直昇機的空速也許沒有超音速戰鬥機那樣快，但是當你在遊戲中以高速貼近地表飛行時，那種暢快的刺激感也是令人相當過癮的呢！

在遊戲內容設計方面，本遊戲分爲單一任務（ Single Mission ），快速進入遊戲（ Instant Mission ），戰役任務（ Campaign Mission ），以及歷史博物館（ Historical Museum ）。 前三項設計與其它飛行模擬遊戲大同小異，在此不再詳述，但値得一提的是最後一項的〝歷史博物館〞。在這個選項中主要包括兩場戰役：其中之一是大家耳熟能詳的 1991 年波灣戰爭，另一則是 1989 年的巴拿馬〝正義行動〞（ Justice Cause ）。玩者們可以執行其中任何一場戰役中的七項任務，包括摧毀敵方雷達設施，地對空飛彈載具，坦克或步兵等等。每一項任務都有它獨特的名稱， 其中有兩個任務的名稱相當有趣， 一個叫做〝 Seven-Eleven 〞， 另一個叫做〝 Restless Stallion 〞，令人不禁莞爾。



根據筆者玩此遊戲的經驗，發現事實上執行任務的整體難度並不太高，只要記得在飛行時盡量貼著地表，然後接近目標時記得找地方掩蔽，一開始先用地獄火解決掉地對空飛彈的發射架，剩下的坦克或軍事設施就用火箭或 30mm 機砲解決就成了。地獄火的命中率相當高，基本上只要 HUD 上頭出現〝 Valid Lock 〞之後出手就沒啥問題了。値得一提的是 AH-64 上的機砲是頭盔式瞄準系統，可以說是〝眼睛瞄到那裡子彈就打到那裡〞，雖然這種感覺在電腦螢幕上比較難以體會，但好處是你不須移動直昇機，機砲會自動瞄準目標射擊，相對上也減輕玩者許多負擔。





就直昇機模擬遊戲而言，AH-64D Longbow 無疑是相當優秀的作品。雖然本遊戲對電腦硬體要求上較爲嚴格（最好以 Pentium 執行本遊戲），但在硬體價格日趨合理的今天，花上不高的代價卻可享受高品質遊戲流暢的快感，又何樂而不爲呢？

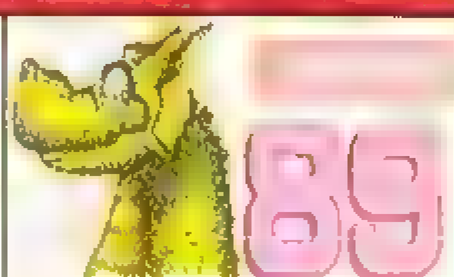
群英會審 VER 2.1



是一款由 Electronic Arts 與詹氏合作出版的模擬飛行遊戲，其遊戲中所展現的眞實感及刺激的程度，自不在話下，尤其遊戲中詳盡眞實的軍情資料，更是令人滿意。



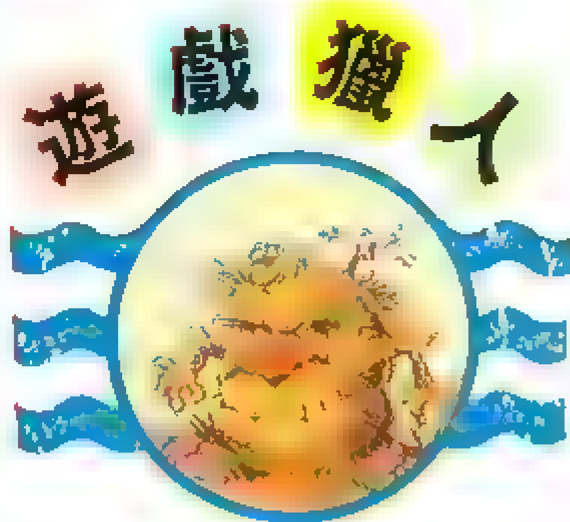
將直昇機之性能模擬的相當眞實，手冊方面的設計有詹氏防衛出版社，如此強大的後盾，其品質自然無庸置疑；將兩場眞實戰役也納入其中，讓玩家也有機會可以披上戰袍廝殺一番。



模擬 AH 64D 長弓戰鬥直昇機的模擬飛行遊戲，在聲光畫面上皆有相當水準的表現，而模擬度雖然頗高，但因爲能自由調整逼眞度，所以難度並不會太高。

設計公司：ORIGIN
發行公司：憶弘國際
遊戲類型：飛行模擬
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486 以上
記憶體：8MB
支援音效：S/G/M/U
顯示模式：SV
操作界面：K/M/J
密碼保護：無
遊戲售價：1350 元
測試配備：P-100、16MB RAM、8 × CD-ROM、Sound Blaster 16、PFCS

REVIEWS



本文作者／白季川



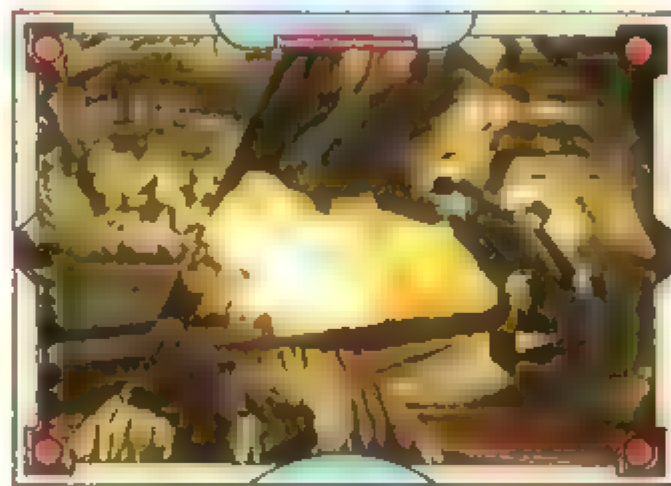


記得在 94 年的耶誕節前後，遊戲市場上曾出現過一款由 Xatrix 公司製作， Virgin 公司發行的動作射擊遊戲，由於它流暢逼真的 3D 動畫、極為炫麗的聲光效果及簡易的操作方法，在當時的遊戲市場上立刻就獲得許多迴響。當然，經過了一年的蟄伏與努力，該公司終於在最近再度推出了一生化悍將 2 。二代的主標題並不像一般的續作遊戲寫個數字 2 或打個羅馬數字的 Ⅱ，而是在遊戲名稱右上角寫個 2 ，像數學的平方式一樣（生化悍將「平方」？），這就好像告訴玩者們，我不僅僅是續作而已，我也有著倍數成長的遊戲樂趣喔！至於實際上生化悍將 2 是不是真的呈等比級數的進步呢？以下就讓我們來看看。



遊戲的副標打著 RESURRECTION ，有「復活、復甦」的意思，事實上這也就是指我們的生化英雄查克（ Zak ）的浴火重生。生化悍將 2 的劇情延續著一代往下發展，在查克成功地搶奪了代號為 Cyberia 的生化武器之後，才發現原來這都是自由世界同盟（ FWA ）的陰謀，查克的腦中早就被植入自毀晶片，準備隨著武器同歸於盡。幸好因為與 Cyberia 的融合，查克得以幸運地拆除自毀晶片，而在得知事情原委之後，查克憤而攻擊當初指揮他任務的 Delvin 博士的衛星太空站，但是強大的爆炸威力卻使他墜毀於北美的洛磯山脈中。經過一段時間的搜救後，查克被另一位 FWA 的瘋狂科學家 Corbin博士救起，但他並非基於人道主義而救查克的命，只是想從查克的細胞組織中分離出 Cyberia 的本質，進而研究另一項更具威力的生化武器，而查克則被永久地冷凍起來了。當然，如果主角就這麼永遠地不省人事，也不會有接下來的發展了。原來就在 Corbin 博士即將研究出這項致命的武器之時，沒想到因為與 Cyberia 的結合，查克的血液中竟產生出一種新物質，剛好可以抵抗 Corbin 博士的新生化武器。長年與 FWA 對抗的地下反抗組織，在得知這項消息之後便前去營救查克。而為了免於全人類的毀滅，浴火重生之後的查克便與反抗組織經歷了一場緊張刺激的冒險旅程。



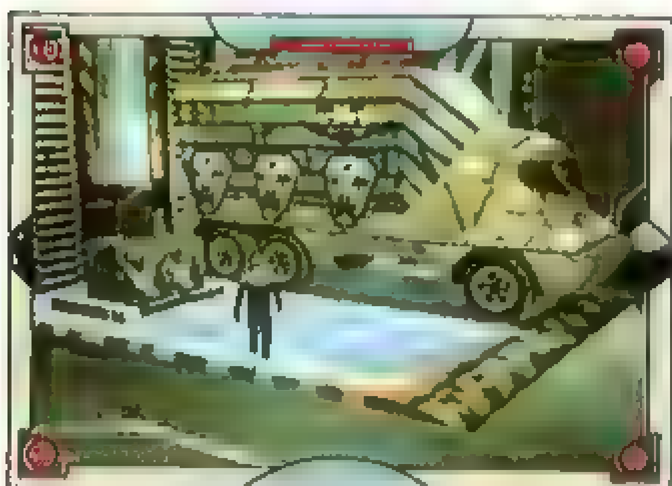


遊戲的玩法和前作類似，有可以在繪製好固定路線的畫面上，控制準心射擊的飛行射擊部份，也有在地面上的動作解謎部份。飛行射擊只要很簡單地移動準心打下固定的目標，每次目標出現的時機與位置都不變，只要眼手反應夠快，應該不難過關。另外有些地方則需要玩者動動腦筋解謎，有的謎題是典型的嘗試錯誤，沒有提示，往往死得莫名其妙，玩者要耐心點多試幾次才能

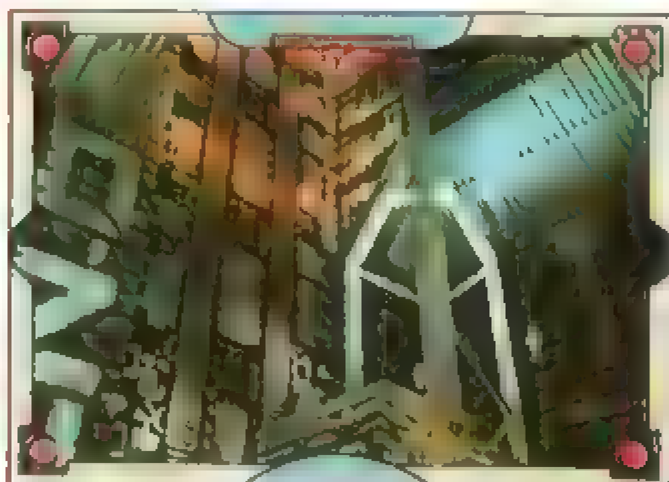
找到過關的方法，有的則是帶點益智型的謎題，這就需要玩者發揮智力與想像力才能過得了的。



筆者印象較深的是一個聽音辨識密碼的難題，因為筆者自己的音感不是頂好，試了好幾次還是過不了那道門，想以排列組合的土法煉鋼法來試，又因為組合方法太多了根本不可能試出來而放棄，最後還是使用錄音機才勉強猜到開門密碼。此外，玩者還有可能經歷到漫遊於虛擬實境及以思想進入電腦網路搜尋資料的關卡，增加了這些場景之後，讓整個遊戲玩起來非常有高科技的未來感。



這次的生化悍將整個容量從一片光碟片增加到兩片，而炫麗的聲光效果依然是遊戲最大的賣點。最令人佩服的是那繪製得極為逼真的 3D 動畫，不僅所有的場景光影效果掌握得極佳，就連公認最難做的人體也繪製的栩栩如生，遊戲中所有人物的一舉一動感覺就如真人一樣。而這樣完美的動畫再搭配上逼真的音樂音效之後，遊戲玩起來簡直就像在欣賞一部精彩的動畫電影。



遊戲的儲存方式與前作亦無二致，只要經過某些劇情的時點，便會以一張畫面為代表，自動儲存下您的進度。往後要載入時，只要選取進度的代表畫面即可，這樣既容易記憶，也可以免除儲存時輸入文字的痛苦，可說是一種方便的儲存方法。操作方式上，因為是一套動作射擊遊戲，玩者自然會想到使用搖桿，不過實際嘗試過之後，筆者發現使用滑鼠移動準心反倒更快速也更準確。另外提醒一點，如果您發現準心游標會亂跳時，試著換用製作公司於遊戲光碟片根目錄下提供的滑鼠驅動程式，應該會改善不少。



生化悍將 2 經過了一年的製作，果然在聲光效果上更上了一層樓，加長的劇情使得容量增加到兩片光碟片，絕對讓您玩的過癮。雖然過場動畫全程語音而沒有字幕，但對話內容都還算簡單，只要您的英聽能力不差，應該能輕易地享受到精彩緊湊的劇情。這種射一射看動畫的遊戲基本的條件就是優異的聲光效果，簡易的操作方法，而生化悍將 2 都做到了，筆者相信只要一上手，除非卡住了，您一定會想一口氣把這套遊戲完成的。



群英會審 VER 2.1



88

背景為未來高科技時代的故事，藉由幻想空間的擴大、逼真細緻的 3D 動畫以及音樂、音效均有不凡的表現，令人有如身在其中的感覺，遊戲的操作介面簡單易上手，玩家可輕易地進行遊戲。



86

設計小組的製作相當嚴謹，將 3D 效果展現的淋漓盡致，人物的繪製、場景的刻畫，所營造的互動性更為真實；跳脫出單純的射擊領域，將謎題也納入其中，使遊戲更具變化。

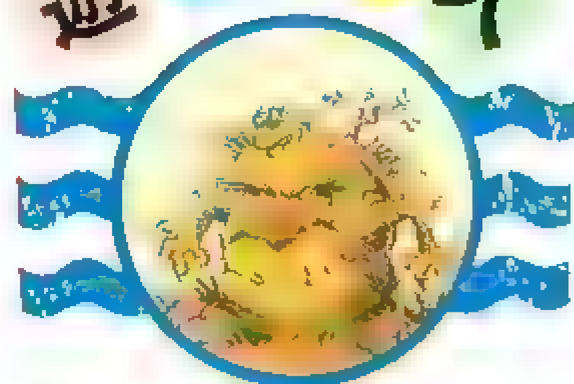


88

以精彩動畫串接的動作射擊遊戲，聲光效果相當良好，操控也相當流暢，不過因缺乏字幕解說，使得英文不佳的玩家在進行遊戲，較無法體會整個劇情之敘述。

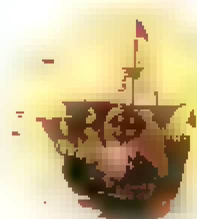
國外公司：Virgin
國內公司：第三波
遊戲類型：動作冒險
發行版本：光碟 × 2
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486 DX-50 以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：VGA
操作界面：K/M/J
密碼保護：無
遊戲售價：950 元
測試配備：P-133、32MB RAM、6 × CD-ROM、Sound Blaster PRO

REVIEWS



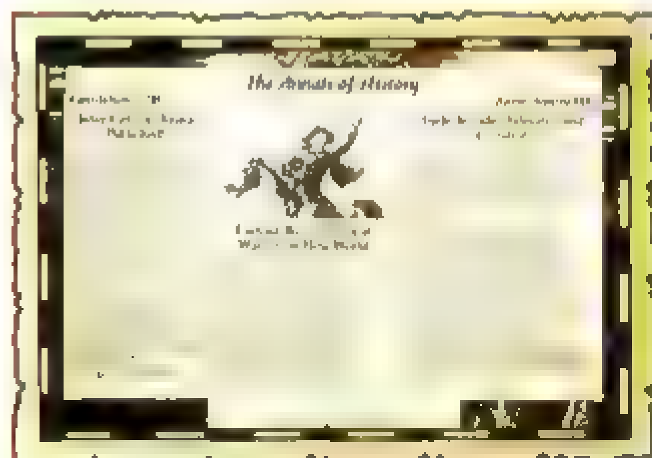
本文作者／RXZ



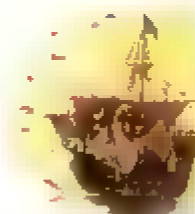


旭日初昇

站在海的這一端，遠方的雲彩在夕陽的餘暉下，綻放出令人陶醉的紫紅花蕊；踏過海邊的細沙，留下了一路長長的足跡。你曾經想過那顆紅色火球掉落的彼端是什麼樣的世界嗎？又



是一天的開始，太陽從東方昇起，歡迎您回到十八世紀。在這個充滿冒險的時代裡，為我們揭開新大陸的神秘面紗，為世界上每一個不為人知的桃源留下註腳，想要在新大陸上建立自己的新家園嗎？別急！那艘船上擠滿了和你有著相同夢想的人，先聽聽前面的人給你的忠告吧！



新大陸之旅

這是一個有點類似文明的遊戲，只不過遊戲的舞台是在十八世紀帝國主義盛行之際，玩家是隨同移民船來到美洲的一員，代替帝國管理殖民地，換言之玩家就是總督，和文明不同的是，遊戲以較細的層面來處理城市，可是又不及凱薩大帝Ⅱ那樣條理分明，對於地形上的處理是以真正 3D 的方式來表現，同時併合了單人即時（就像 WINDOWS 的單人多工一樣的意思），遊戲中玩家可以同時指揮數個單位，可能是探險者、移民或者是船艦、軍隊等等的移動，而每個單位都有一定額度的移動力，在某一個單位移動時玩家可以指揮另外的單位移動，而不需等待該單位移動完畢之後才下達下一個單位的移動命令；這種感覺有點互動的味道，不過遇到作戰之類的情況，就又回到了回合式作戰的方式



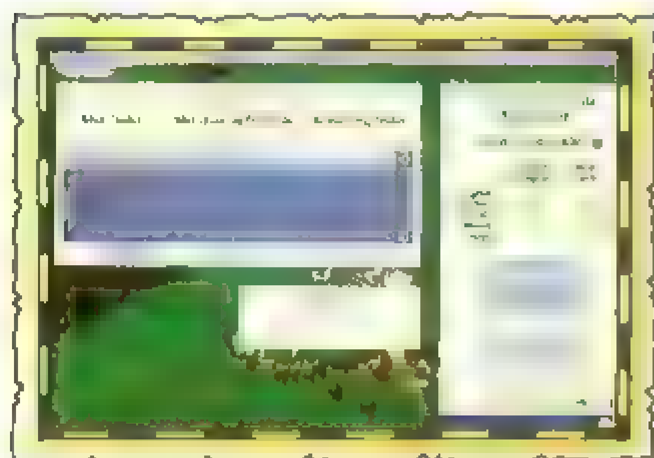
。除了細緻程度的不同之外，最主要的差別還是在於兩者的目的：文明是以人類演進方式為主軸，而新世界爭霸戰（ Conquest the New World 以下簡稱 CNW ）則是以發現新大陸上著稱的地標為主軸；同時在遊戲的發展上，前者是以人種為出發點，建立一個偉大的文明，後者的目標是希望脫離殖民者的魔掌，建立一個新的國家。但是這幾個策略遊戲都有一個共同的組成要素，那就是建設、貿易以及人民，將整個遊戲架構起來。文明最精彩的地方在於演進，凱薩好玩的是建設，而想把這兩者融合起來做簡易版的 CNW ，卻像極了沒畫成的老虎。



落地花生

當你選定一處資源豐富的地方做為你在新大陸的據點後，遊戲就算正式展開了。一方面要探索這個新的世界的每個角落，也許你會發現很高的山，或者是壯觀的瀑布群、奇形怪狀的山峰，你的探險者會把他們沿途所見到

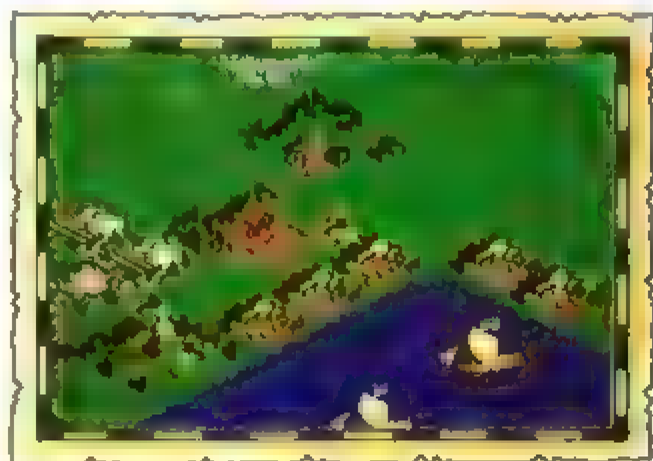
的回報給你，這些資訊一方面也是除了金幣之外，唯一能夠維繫你和帝國間良好關係的重要因素。另一方面全力建設這個城市，使它生產足夠的物品，像是木材、金屬礦物、黃金、貨物等等來發展城市（需要這些物品的配合才能昇級，有點像魔獸爭霸）。



隨著時間的經過，你會發現帝國政府越來越貪得無厭，稅金不斷地攀升，流血流汗換來的是一張蓋章的收據，人民不滿的情緒與日俱增，身為總督的你就得做個抉擇，是繼續為你的萬稅政府多征幾塊金幣，還是勇敢地站起來揭竿起義。不要忘了，這裡沒有羅洛普，多下鄉走走才能體察民意。這些鏡頭都是出現在十八世紀末的反殖民帝國浪潮，美國的獨立是大家熟知的例子，通常也只有在這時候最容易爆發大規模的戰爭，當然啦！如果你想先打個野味，找當地的印地安人開刀練練靶也是可以的，不過在開戰之前，要有當肉靶的體認，在 CNW 中的棋盤作戰裡面，想要以寡擊衆，可是連門都沒有；就像下棋一樣，憑的是實力，一點也作不得假，這種簡化的作戰既不新鮮也不刺激，看起來就像縮水的中國象棋，與其讓戰鬥變成浪費時間的動作，還不如文明以簡單的方式來處理它。把一堆佐料混在一起看起來很有料，看得到卻吃不出該有的味道。



把 CNW 拿來和文明、凱薩之類的策略大作比較可能是高估了它，不過遊戲設計者顯然是有意將這兩個遊戲的優點結合在一起，很可惜的是它並沒有成功，原因是出在許多該推廣之處反而受到限制，而該忽略之處卻在其處大做文章，就像為一條蛇添上了四隻腳一樣，在取捨的時候沒有做好是它最失敗的地方，使得它既不能成為複雜的經典名作，更流於附庸風雅的跟風之作。事實上 MICROPROSE 也曾經以相同的舞台演出殖民帝國，雖然毀譽參半，但也多少有那麼一點點味道，如果你想要在 CNW 中找到些好玩的東西，筆者建議你不妨挑戰一下自己建設的能力，雖然遊戲中也提供了相當方便的自動指令，在移動、建設上都有相當的助益，但你最好能夠親自動手，了解一下遊戲在做些什麼，除非你的身子已經胖到站不起來了（通常是搜刮的財富多得不可勝數的時候），才把這些繁複的動作交給電腦。遊戲的畫面是它最值得稱許的地方，地形的 3D 結構看起來相當有立體感，而人物、船隻移動時相當地精細，踏進深山野嶺時還可以聽到蟲鳴鳥叫，但是也僅止於此，遊戲進行時不但沒有曼妙的音樂，就連行船時的划槳、水流聲也聽不到。

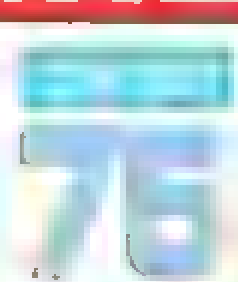




還有一點要提醒玩家的是，如果你沒有 PENTIUM120+16MB 以上的機器，最好還是不要玩它，筆者從未見過一個策略遊戲的模擬速度可以慢到這種程度，眞是令人匪夷所思。

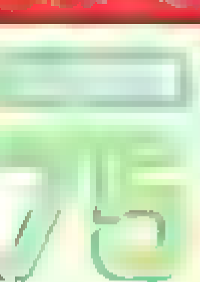
群英會審 VER 2.1





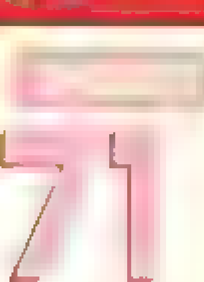
即時互動的移動方式，使人不必耐著性子等待，在 AI 方面表現得中規中矩，玩家必須靠實力才能贏得戰爭，遊戲美工方面製作用心，音效也不錯，美中不足的是，進行遊戲時沒有背景音樂。





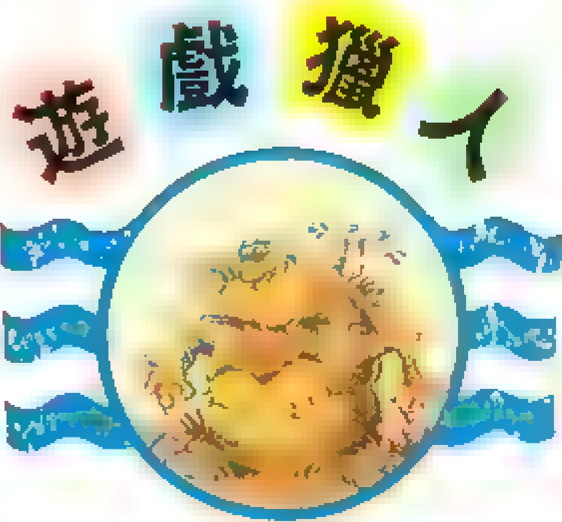
遊戲頗有畫虎不成反為犬之嫌，不能有所革新，反而成為絆腳石，實為可惜之處；不過美工的努力卻是有目共睹的，場景營造的層次分明，而物品的勾勒也很用心。





類似文明帝國及凱撒大帝的綜合版，原本有相當好的發揮空間，但是因為未抓住重點予以著墨，使得遊戲整體性大受影響，而降低了可玩性。

設計公司：Interplay
發行公司：松崗
遊戲類型：策略
發行版本：光碟
使用平台：DOS 5.0 以上
適用機型：486 DX2-66 以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
售　　價：1100 元
測試配備：CYRIX 5X86-GP100、24 MB RAM、ET4000-W32P 1MB



本文作者／陳俊弘

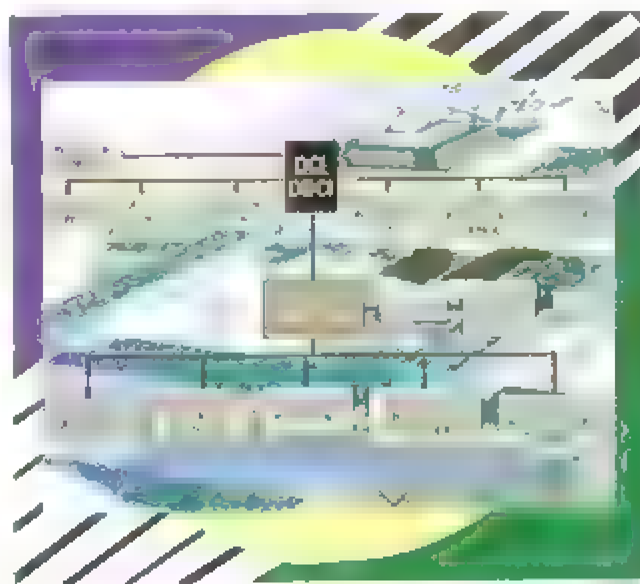
在筆者所玩過的電腦遊戲中，其製作小組來頭最大的，莫過於是由 ACTIVISION 所推出的「諜海爭霸」（SPYCRAFT，國內由松崗代理）。此遊戲的兩位技術指導－美國前CIA局長 WILLIAM COLBY、及前蘇聯 KGB 的頭目 OLEG KALUGIN，均是曾掌握世界情報網的重要人物（對於什麼是 KGB 及 CIA，應該不用在多作說明了吧）。比起某些遊戲，只找了地方性的警察首長來作掛名，「諜海爭霸」似乎是風光了不少。



雖然隨著前蘇聯的解體，冷戰隨之結束，情治人物的重要性似乎一下子減輕了不少，但是在娛樂國度中，間諜世界的緊張情節仍是最棒的題材之一。「諜海爭霸」的劇情，設定在美蘇即將簽訂限武條款期間，蘇聯總統遭受到刺客的槍殺。為了維持世界局勢的穩定，玩者所扮演任職於 CIA 的索恩，接受了調查該案的任務。本遊戲的故事架構，是構建在一個老掉牙的模式，甚至當玩者查到刺客的身分時，會產生「我早就懷疑是他了」的這般想法。不過在筆者的認為，「諜海爭霸」所主要著墨的並非在故事情節，而是在呈現一位情報人員的辦案過程。



雖然遊戲穿插了一個冒險遊戲式的劇情架構，但是組合起整個結構的，卻是一段段各種不同類型的小遊戲。這些小遊戲有的是動作成份的，有的是模擬成份的。看起來，這些多樣化的組合，讓「諜海爭霸」看起來非常地豐富，但卻犯了「貪多嚼不爛」的壞毛病。以一個射擊的設計來說，玩者只能在一個很死的畫面中，移動滑鼠游標，來射擊動作很死的敵人。相較起來，筆者認為還不如去玩數年前的老遊戲－「烏茲衝鋒槍」。遊戲中其他部份的設計，有許多也是像上述般的點到為止而已，不免讓人產生有隔靴搔癢之憾。

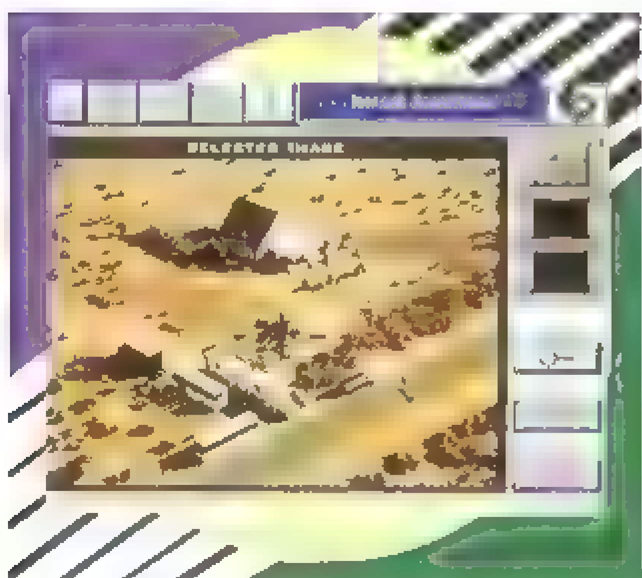


如果你把諜報人員的生活，看成如 007 的龐得先生一樣火爆刺激又多彩多姿，那麼「諜海爭霸」這個遊戲就可能會讓你失望了。「諜海爭霸」所表現的，其實是一個情報人員比較「正常」的一面。遊戲中，撇除幾個無可避免的危險行動之外，玩者主要的工作是在情報的蒐集及分析。別以為情報的蒐集，是要你抓著



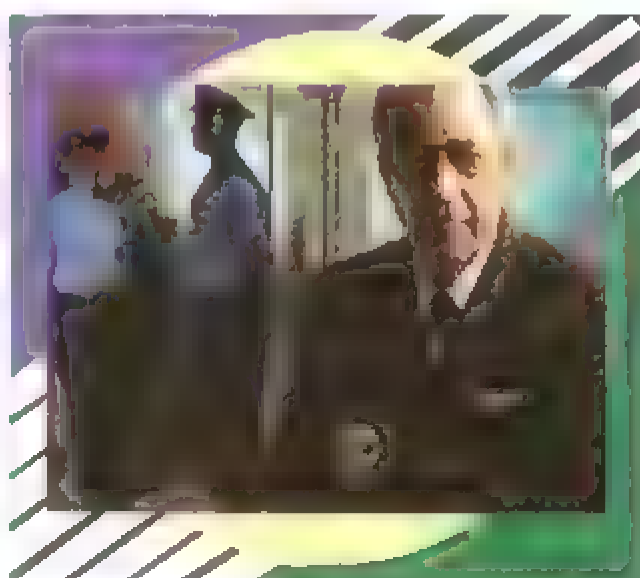
把手槍上克里姆林宮去偷去搶，新聞訊息、網路消息及身邊人物才是主要的情報來源。在遊戲之中，情報的取得、傳遞與人員的聯繫，主要是靠玩者隨身攜帶的一台 PDA（個人數位助理，有點類似於掌上型電腦）。藉由這台 PDA 與網際網路的串連，玩者可以在其上收發 E-MAIL、擷取新聞等。有趣的是，玩者實際

若擁有數據機的設備，並且在遊戲進行時已與網際網路串連，便可以利用這台 PDA 連到眞實世界中的站臺。



除了 PDA 之外，遊戲中還有許多高科技的配備。比如像是影像分析及處理系統、肖像合成儀器、聲紋比對系統等，在「諜海爭霸」中，玩者必須善用這些先進的儀器，來分析處理所獲得的資料情報。其中還有一項名爲「甘迺迪分析儀」的系統，利用此套儀器，先輸入彈著點的射擊線，再配合當時現場的照片作分析，便可以找出可疑兇手的影像畫面。聽起來很有趣吧，可惜的是如前面曾提過的，這些設計不是太過簡單就是流於浮面而已。





「諜海爭霸」的所有場景，都是採用眞人實景，然後以拍電影的手法攝製而成。遊戲畫面的完成度極高，演員的表現也稱得上稱職，事實上，把「諜海爭霸」中所有的場景抽起來連在一齊播放，還眞有看電影的感覺。遊戲中過場影片的播放，採用了時下頗爲流行的「抽線條方式」，缺點是畫面的感覺較爲粗糙，但是卻提高了影片的順暢程度。最近許多遊戲都採用了眞人實景的方式來製作，以「諜海爭霸」的表現來說，只能算是擠得進門的一部作品。此外，本遊戲的音效採用了 16BIT 的方式來錄製，相對地也限制了玩者必須使用 16BIT的音效卡，才可以來進行遊戲。對於現今遊戲的硬體要求來說，「諜海爭霸」作這樣的限制倒是蠻奇怪的一件事，也讓筆者爲了花錢換音效卡而耿耿於懷。不過在音樂音效的表現還眞的不錯，對於這麼嚴苛的要求，還算是有一點値得的。

遊戲本身的難度屬中等，對於細心的玩者來說，要完成遊戲應該不會太困難才是。不過由於「諜海爭霸」採用了全程語音，同時沒有字幕顯示的輔助設計，這對於英語聽力不好的人來說，「諜海爭霸」恐怕會成爲一部無字天書了。有興趣要購買這套遊戲的人，最好是先考量一下自己的英文能力。傳聞代理商有將此遊戲作中文化的打算，英文聽力較差的人不妨再等一下。



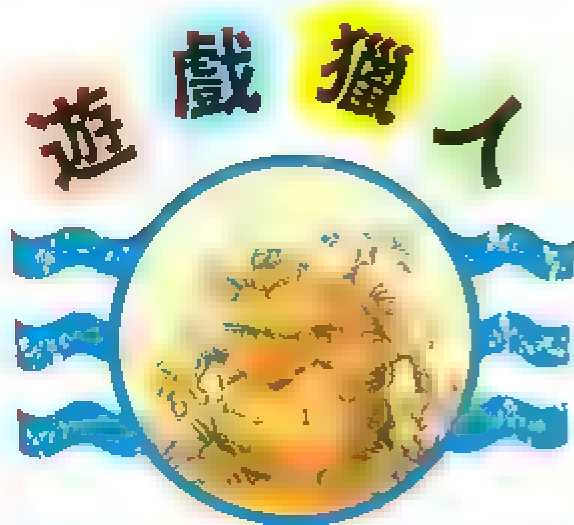
筆者的結論是，玩「諜海爭霸」，就像是胖子在吃法國菜。怎麼說呢？意思是每一道菜都蠻精緻的，只是都吃不飽。如果很在乎遊戲深度的人，那麼這道「諜海爭霸」可能就不太會合你的胃口了。

群英會審 VER 2.1

 84		 81
以多種遊戲方式架構出的故事型態，以情報的蒐集爲重點，玩家可使用各式先進的儀器，遊戲的畫面由眞人實景拍攝而成，音效所需配備較高，所表現出的效果也較好。	大手筆的製作，企圖將遊戲營造得十分逼眞，延攬 CIA 與 KGB 的頭頭共同監製，也將總統刻畫得與實際相彷，都是很有迫力的作法，而各種先進的高科技儀器，更可見用心之處。	以多種解謎型態架構起來的冒險遊戲，重點在於利用各種高科技配備來收集各種情報，畫面使用眞人實景的拍攝手法，所以表現相當不錯，音效也頗爲出色。

設計公司：ACTIVISION
發行公司：松崗
遊戲類型：策略冒險
發行版本：光碟 × 3
使用平台：DOS/WIN 95
適用機型：486 DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：16 BIT 音效卡
顯示模式：SVGA
操作界面：M
密碼保護：無
售價：1100 元
測試配備：PENTIUM-120、16MB RAM、4X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／王詠文



繼 Return to Zork 之後，Activision 公司推出三片 CD 包裝的 Zork Nemesis，遊戲的故事內容曲折離奇，各種機關都是精心設計，精緻的背景動畫加上高明的配樂曲風，可謂是各種冒險類遊戲中，幾年難得一見的高亮度慧星！不過， Zork Nemesis 承繼了 Return to Zork 的傳統，「全程語音」並且「沒有輔助字幕」可供開啓。對於母語不是拼音文字的玩家而言，可能無法完全體會遊戲中的各種情節，也就必定會失去某些樂趣。除了這一個小缺點之外， Zork Nemesis 絕對是一個不能錯過的好遊戲。


真是一座美麗的星球模型！

在筆者的電腦上， Zork Nemesis是健步如飛，一路玩下來暢通無阻，沒什麼不相容或是當機的問題。不過並不是每一個人都捨得花大錢升級電腦（筆者也是痛下心才決定升級的），因此筆者也使用 Intel DX2-66 ODP 來測試此款遊戲，結果當然是有一點慘不忍睹。不過，雖然執行遊戲沒有出錯，但是有一個不算小的缺憾是無法在號稱「多工」的 Cwindows 95 下「多工」。在執行遊戲的當中，只要筆者一嚐試切換到其它的應用程式， Zork Nemesis 就會死在那裡。這個缺憾使得筆者抓圖困難、欲哭無淚，所以您現在看到的每一張圖片，都是筆者先在某一進度存檔，然後開始遊戲，接著玩到筆者想擷取的那張圖片，再抓圖，再終止遊戲做好抓下一張圖的準備工作，然後開始反覆以上動作。所以，如果您想保存 Zork Nemesis 的圖片，可以試試筆者的方法，雖然是土法練鋼但還是勉強可用。希望以後所有的遊戲在 Cwindows 95 下都可以正常地工作，才是眾多玩家的福音！

在一開始安裝遊戲時，玩家可以選擇低難度「開啓提示」或是高難度「關閉提示」。如果您是遊戲狂熱派，非常喜愛自己東逛西看四處摸索，自始至終堅持全部靠自己解謎以獲得成就感的人，那麼關閉提示絕對可以讓您玩地不亦樂乎、大呼過癮。「開啓提示」是個不錯的選擇。可以幫助您省下一些摸索猜測的時間，例如在某些關鍵時刻，會有「高亮度光芒」環繞在某些物品上，提醒您提高注意力。

另外值的一提的是 Zork Nemesis的各種機關。幾乎在遊戲的每一個角落都藏有設計地精巧無比的種種機關。例如，要應用鏡子反射的原理找出發出藍光的蠟燭、要在圖書館中K書閱讀關於各星球的資料、要查出對應於水火金氣的符號、要會做化學實驗、要有音感打開暗門…，十分有趣。而對於某些較複雜的機關，玩家經常得好好地動一動腦筋，否則很有可能卡在同一個地方好一陣子。因爲趕著交稿的關係，所以筆者暫時是以「開啓提示」的模式進行遊戲。不過筆者建議您，如果時間充裕（放暑假了），這是一款値得您慢慢親自體會許多遊戲細節的佳作，可別照著攻略本一路玩到底，那就有點可惜這種難得幾年才看到的遊戲了！



漂亮的遊戲設定選單！

詭譎多變的配樂搭配逼眞細

賦的動畫，不禁讓人讚嘆現在Activision公司製作遊戲的功力實在是又進步許多。三片CD裡灌錄了幾十首動聽又精緻的樂曲，各個場景中輪流播放，不會像某些遊戲一般，時常重覆某一曲調而使得玩家厭煩。傳統的冒險遊戲，玩家只能夠往四面八方等



搭著採礦車去哪兒探險好呢？



有點恐怖的死亡畫面…

待硬碟轉轉轉地「切換」場景，但是在Zork Nemesis 中，玩家可以於水平方向三百六十度且「連續」地環視四周景象，垂直方向的可視範圍則是一百八十度（人類本來就不可能在垂直空間上做三百六十度的動作）。這項突破性的設計，使得遊戲的真實感提昇不少，視覺不再受到「切換」的中斷，就像自己真的在裡面探險一般！



骷髏頭－『土』系象徵物

另外，幾乎到處都有美侖美奐的美術畫作供玩家沿路欣賞，藝術氣息頗為濃厚。許多細節上的貼圖，諸如各種擺飾、樑柱雕刻、地毯圖樣、陽光的投射方向以及陰影的配合等等，都經過細心的安排與巧妙的設計，真實感十足，並且華麗又不流於庸俗。

生死「存」亡時常就在一線間！尤其此遊戲的設計在解謎的關鍵步驟中，玩家無法存檔（只能夠載入舊進度，但是不能夠儲存新進度），所以如果在關鍵步驟中稍有差錯，而導致解謎失敗甚至不幸死亡，就必須從您最近

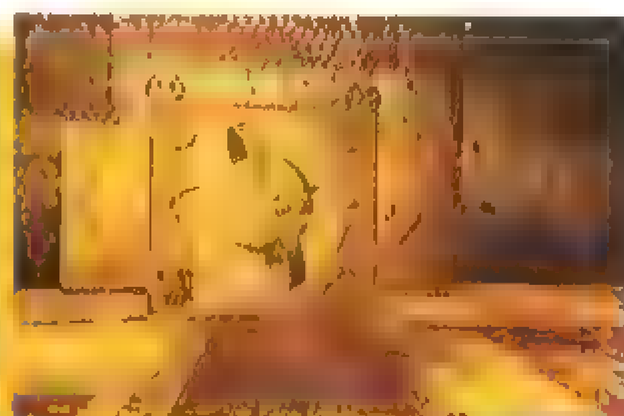


靜躺著的水系鍊金美女



地板上怎麼有個星座盤？

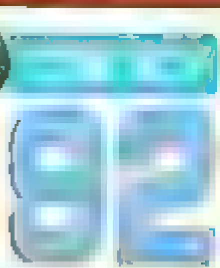
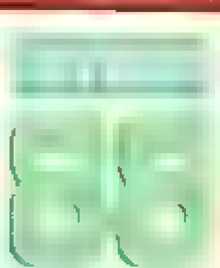
儲存的進度重新開始，捲土來過。因此，「時時存檔」仍然是過五關斬六將的至高寶典、玩遊戲的不二法門，就不怕一不小心在重要步驟上搞砸，徒然浪費許多時間。



大掛氈後似乎藏有玄機

「炫麗細緻」是筆者對Zork Nemesis 的簡潔評語！而「語言上的屏障」則是Zork Nemesis在台灣最大的致命傷。炎熱的七月即將來臨，在有點快樂又有點無聊的暑假中（通常筆者是這樣過暑假的），建議您不妨嚐試此款遊戲，順道藉機練習自己的英文聽力以及閱讀能力，相信當您全部破關後，絕對不會後悔掏腰包購買她的。

群英會審 VER 2.1

 	 	 
天馬行空、精巧複雜的謎題，曲折離奇的故事情節加上精彩的樂曲，讓這款遊戲更具水準，尤其在水平三百六十度，垂直一百八十度的視覺表現上，更是令人驚奇！	遊戲的場景設計獨樹一格，讓冒險的旅程更添真實感，而背景音樂採用CD音源播放，所呈現的效果更是可圈可點，美工的高水準表現更是令人稱許，讓玩遊戲更為一種享受。	Zork系列的最新作品，從古老的APPLE時代至今， Zork 不僅在聲光效果上有相當大的進步，在遊戲架構及難度上也相當合適，除了沒有字幕之外，可說是冒險遊戲中不可多得的佳作。

設計公司：ACTIVISION
發行公司：松崗
遊戲類型：冒險
發行版本　光碟 × 3
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486 DX4-100 以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SVGA
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：1100 元
測試配備：Pentium 133、32MB RAM、6xCD-ROM、Sound Blaster 16

REVIEWS



本文作者／JEFFRY

DESCENT II

Blast into all-new 360° 3D worlds.

天旋地轉 II



現今的遊戲越來越強調所謂的 3D 立體視野表現，而掀起這股風潮的始作俑者就是大家都非常熟悉的毀滅戰士，不過就跟港台的電影跟風一樣，在毀滅戰士大獲成功之後，全球的遊戲製作廠商紛紛推出類似的遊戲，但是由 Interplay 公司發行的天旋地轉卻徹底地跳脫出毀滅戰士的陰影，再度創造出另外一種截然不同的表現手法。



不同於大部分的 Doom-Like 遊戲，天旋地轉的活動空間不再局限於單純的平面移動，而是真正地做到完全360度自由旋轉與移動，這種無拘無束的飛行快感正是毀滅戰士所缺乏的精神，無怪乎會廣受許多玩家的熱烈歡迎。因為天旋地轉有如此傑出的成績，促使 Parallax 製作小組再度於前陣子推出 II，馬上就造成 Internet 上面的一股 D II 旋風，玩家信件討論的焦點幾乎除了 D II 還是 D II。

傳統的 VGA 顯示模式顯然已經無法滿足廠商與玩家的胃口，近來 SVGA 顯示模式已經衍然成為新一代的遊戲顯示標準，銀河飛將 III 與IV有如電影般的過場動畫更是使得玩家的眼光無法轉移。最叫筆者驚訝的事情是，筆者現在居然可以在486的機器看到如此流暢的 SVGA 動畫效果，而天旋地轉 II 真的辦到了！流暢的動畫，精心繪製的場景更是令人讚嘆，讓玩家彷彿真的有如置身於外太空的感覺出現。

如同上面所提到的一樣，現在很多遊戲都開始支援 SVGA 顯示模式，而且有的遊戲連在 Pentium 上面都還跑得一頓一頓的，可是天旋地轉 II 卻完全沒有這個缺點，除了某些時候因為讀取資料而造成延遲現象發生之外，遊戲在486機器上面的表現實在是可圈可點。天旋地轉 II 的場景表現相當不錯，除了本身的背景繪製得相當精細之外，更充份將礦坑通道的種種氣氛與感覺給呈現出來，玩久了之後真的會有那種以為身在其中的錯覺產生，而且遊戲在光影效果的處理手法與技術上面，同樣也是令人印象非常深刻。

跟上一代一樣，天旋地轉 II 的遊戲目的照樣是要鏟除迎面而來的種種敵人，並且盡一切可能去突破，破壞與逃脫高達 24 個不同的礦坑，但是在征戰的過程當中，玩家可別忘了還有一些人質被關在礦坑的各個角落喔！雖然有沒有救出所有的人質，並非遊戲的過關必要條件之一，可是卻讓玩家多了一股責任與榮譽感在肩上。當然，光是靠飛機上有限的裝備是無法度過重重難關的，所以記得不要忘記撿起與尋獲各種各樣的武器與道具喔！

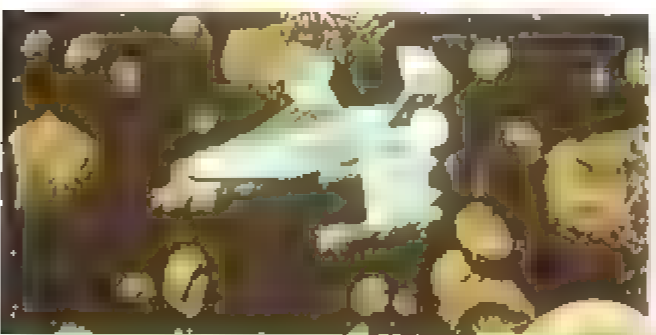


在音樂的表現方面，天旋地轉 II 除了有支援 GM 之外，而且還有多首直接收錄在光碟上面的 CD 樂曲。這款遊戲的 GM 音樂



表現本來就相當突出，而這些額外的 CD 樂曲更是有畫龍點睛之妙，強烈的重金屬搖滾樂風讓玩家不由得亦跟隨著激動起來。而另外一方面，遊戲的音效表現也是相當不錯的，各種數不清的效果聲音最是叫人難以忘懷，並且久久徘徊在耳際。

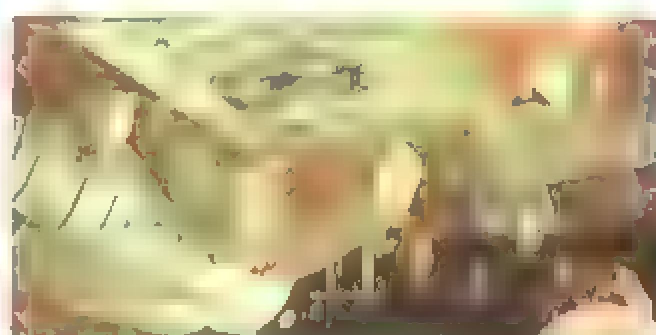
說到自動繪圖這個名詞，玩家第一個聯想到的遊戲類型一定是角色扮演，不過這項特點倒是無意當中變成了 Doom-Like 遊戲的必備設計。除非玩家擁有超強的記憶能力，否則是不可能邊玩邊記下所有走過或是還沒有走過的路線，尤其一路上的戰鬥不斷，只要一不小心就會突然不曉得身在何方，在這個時候，自動繪圖就是幫助玩家闖關的最佳利



器。在天旋地轉Ⅱ這款遊戲當中，自動繪圖更是顯得非常的重要，因為每個關卡的路線實在不是複雜二字就可以輕易帶過，而且加上遊戲的空間為 360 度，所以適時地察看現在的角度與位置是相當必要的動作。傳統的平面自動繪圖，當然無法在天旋地轉Ⅱ照章使用，所以遊戲的自動繪圖自然就完全立體化，一關走下來，整個關卡的地圖活像就是拆掉牆壁的立體線條模型，不僅如此，玩家還可以任意地放大，縮小，旋轉與移動呢！



在遊戲的操作方面，坦白來說並不是非常地容易上手，特別是跟其他的 Doom-Like 遊戲比較起來，這是為什麼呢？因為在天旋地轉Ⅱ這款遊戲當中，除了控制戰機的方向之外，還要再控制武器準心以便催毀敵機，所以操作按鍵的定義與使用方法都跟一般常見的 Doom-Like 遊戲有很大的不同，這個時候就是考驗玩家耐心的時候了。其實這是習慣的問題，就像十字軍的操作方式一樣，筆者也是花了一些時間才逐漸上手，只要習慣了之後，玩家就能夠輕鬆遊走在遊戲世界當中了。



天旋地轉Ⅱ的缺點？筆者想破了腦袋還是擠不出遊戲有什麼大缺點來，因為遊戲跟上一代比較起來實在是有著很大的進步，既使遊戲的方式與故事背景並沒有多大的改變。只要你喜歡玩 Doom-Like的遊戲，又非常想要享受在空中追逐與激戰的快感，那麼天旋地轉Ⅱ絕對是您的不二選擇。

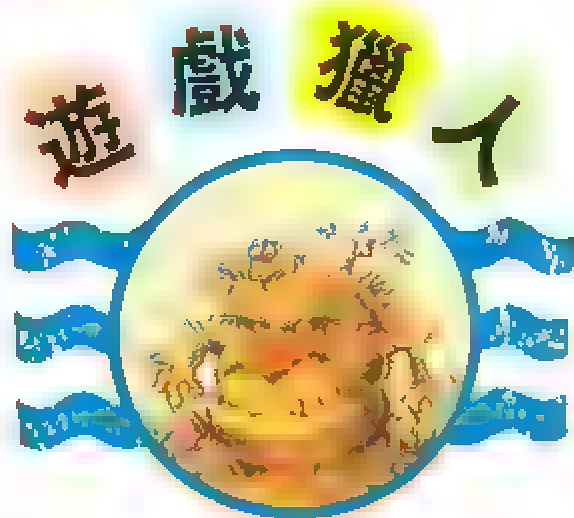


群英會審　VER 2.1

 84		 90
同樣是 DOOM-Like 的遊戲，DⅡ完全不同於其他同類的遊戲，屬於真正的全立體 3D 介面，精緻的背景、流暢的動畫效果再加上逼真的音效，可令玩家有如身歷其境的感覺。	遊戲所表現出的感覺正如其名，讓玩家穿梭於 360 度的空間中；最值得一提的是場景的繪製，將整體氣氛營造的盡善盡美，而強大的自動繪圖功能，讓玩家盡情的遨遊於遊戲的世界。	Interplay所出的 3D 射擊名作之二代，即使在SVGA模式下，仍保有極順暢的表現，而聲光效果也值得讚揚，可說是不可多得的佳作。

設計公司：Interplay
發行公司：松崗
遊戲類型：動作射擊
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：V/SV
操作界面：K/M
密碼保護：無
遊戲售價：990 元
測試配備：486 DX4-100、16MB RAM、Sound Blaster Pro、6X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／ATLANTIS



說起三國志Ｉ，除了一些木乃伊級（比骨灰更可怕，不只精神不死，連肉體都…）的玩家外，能親眼目睹「他」尊容的人，可說是少之又少；雖然他的後代子孫，不但繼承家業，並將之發揚光大，使他們三國一族縱橫海內外近十年，但無奈我們這位老宗師福薄，並沒有因此而順勢飄洋過海，稱霸寶島，反而因為跟不上時代，而銷聲匿跡了好一陣子。直到今年，歷史戰略遊戲界的龍頭老大－KOEI公司，決定再讓這位老人家重尋往日光彩，風雲再起一次，於是將古早的三國志Ｉ拿來加工，針對其畫面、音效等進行大幅度的改良使其改頭換面後，終於在暑假前夕在他渴望已久的「福爾摩莎」（台灣之意）火熱上市囉！但他究竟是能帶給我們醇醇古香呢？亦或只是一個商業氣息濃厚的產品？接下來就讓我們來看一看他在各方面的表現吧！

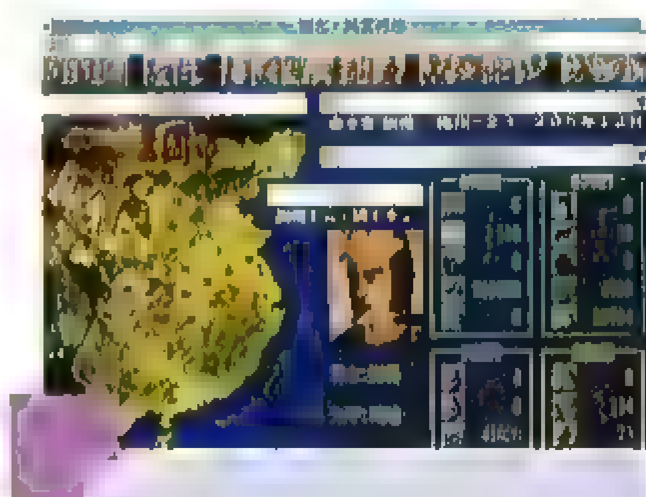


三國志－風雲再起（以下簡稱「三風」）的操作方式，是以簡便的滑鼠取代了過去敲鍵盤的手續，此外也附加了大量可愛的Icon，使玩家在控制上更形簡易；且和以往不同的是，這回當玩家將游標指向Icon時，會如同Win95般的在旁出現線上解說，故從前玩家常抱怨Icon看不懂的情形將不復見了。

如果你曾經玩過類似三國志的歷史戰略遊戲，相信你對於多人共同進行遊戲這個設計，應該不會陌生。此次在「三風」這個設計依然屹立不搖，並且限度放寬，一次允許8個人同遊。不過，筆者實在想不透，一堆人擠在電腦前，為者一隻滑鼠而爭論不休，且自己所行的技倆全被對方看穿，這樣的玩法有何樂趣可言？期望KOEI如果真的有心想讓多位玩家同樂，也許快點開發連線功能是比較好的選擇。

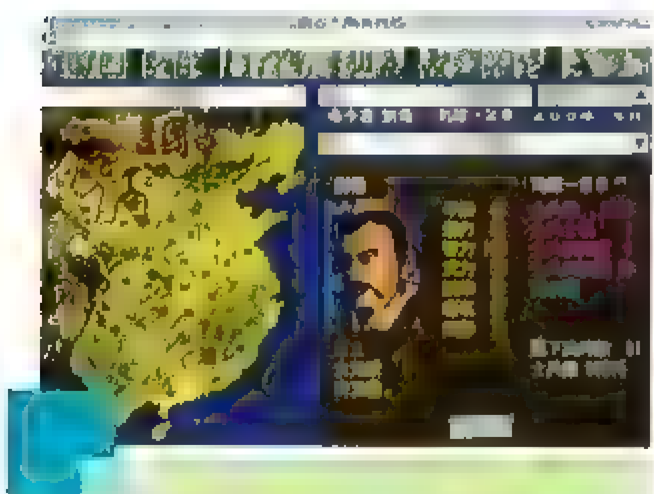


除上述外，敝人覺得有一點頗可惜的，就是「三風」裏雖然也有讓電腦控制遊戲的指令，但它並不像「大富翁系列」、或者「天翔記」等是以託管的方式，當玩家想加入時，可隨時再進入戰局。在「三風」中只要你選擇玩家退出，就代表你真的退出，再也不能下場廝殺，如此實在有點浪費Windows系統的強大功能，因為如果可以不用重新啓動即可重回戰場的話，你就可一邊用Windows打功課，一邊同時讓電腦先幫你玩前面較無聊的幾回合，嘿！一機兩用，妙用無窮啊！如果KOEI公司在製作往後的Windows系統Game時，能參考一下這點就很完美啦！



相信畫面上的大變革可說是「三風」中的最大賣點。也許你早已有所聽聞其開頭動畫做得十分扣人心弦、盪氣迴腸，在經筆者親身領教過後，發現確實不假，畫面中那條金龍霸氣十足、眼光犀利，一副欲征服天下的架式，讓我迫不及待地想投身於昔日的戰場中。在遊戲界一陣3D、虛擬實境風的掃蕩下，KOEI也在「三風」玩起了這一招，實在令人驚異，因為畢竟連三國志V都還未做到這點，故筆者一度相信這應該是KOEI遊戲往後的新指標，但當筆者玩到遊戲後，發覺如果KOEI想朝這個方向發展還會有一段漫長的路要走，因為它除了人物肖相與戰鬥背景畫面是採立體方式呈現外，其它都還是很2D的感覺，就連軍隊也是以N年前的那種一個旗幟（代表國家與武將）加一個數字（代表兵數）的部隊顯示法，令人不

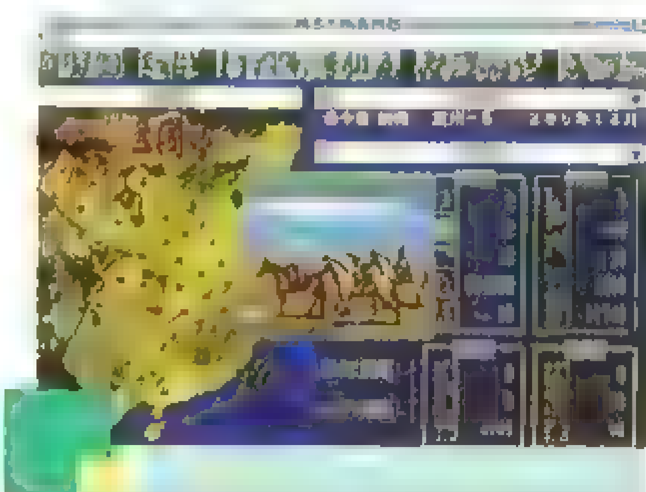
得不嘆息。相對於此，文明Ⅱ顯然就做得比較徹底，也無怪乎其評值之高了。KOEI 公司除了著名的 Hex 戰鬥系統外，它們還有一項很擅長的本領 -- 看圖說故事，即是以一種約七平方公分大小的圖片置於畫面中央，藉此描述一段故事或突發事件。在「三風」中這項傳統依然被保留下來，並更特別的是當你下指令時，回應你的不再只是冷冰冰的字句或是硬繃繃的圖片，而是一段小小的動畫，聽起來很不錯吧！



在畫面外，音樂效果部分的改變也是「三風」中的重頭戲。不但以簡便的 CD 音源直接撥放（並支援 MIDI），且曲目的變化亦比之前有「聽」頭多了，加油吧！遊戲公司不斷的改進，才是玩家之福。

雖然嚴格地來說，「三風」有許多構想都是非常久遠的，但當中還是有幾點很寫實，甚至比新出的遊戲更逼真，像是：(1)人民的忠誠度並不會因為隨便給幾千擔米糧就大幅上升，而是需要主政者長期的經營才會有顯著的效果(2)軍師說的話不一定正確，即使智儒諸葛亮給的建言，也要靠明主你自行判斷(3)當玩家想錄用在野武將或將貴旗下的將官時，必需投其所好，才能得到期望的效果。

言至於此，我不禁也要抱怨一下它不合理之處，例如：(1)主公太容易被捉住，亦太容易陣亡(2)當改朝換代（主公被砍）時，麾下武將的忠誠度並不會有所改變(3)武將太容易被收買，因此你會看到所有三國中的英雄大搬風，許褚跑到劉備處、甘寧在董卓那當差、文醜替劉繇賣命…。



其次，我個人還有一點看法，就是「三風」的戰鬥 AI 太低了，當敵人兵馬比你雄壯而糧米比你少時，竟然捨棄正面交鋒而就持久消耗之戰法，想當然爾你應該知道最後是誰獲勝了。

我覺得要為「三風」下結論很難，因為在我心中存在著二個衝突的觀點，故容我在此試著從二個不同的角度去予之相異的評價。首先，如果以一個改良版、黃金版的身份去定位它，那你會發現它是很不錯，十分忠於原著



的。它沒有複雜難懂的指令系統，也沒有偌大難攻的疆域版圖，更沒有那些很炫的打鬥場面，完全以平實的風貌將三國志Ⅰ再次呈現在世人面前；但如果換個方向看，我就會覺得不僅跟不上時代的脈動，且忠於原著忠得太走火入魔了，因為「三風」的內容豐富性、娛樂性欠佳，且連一些相當受爭議的指令（如：交換土地、要求土地）也完全保留下來，讓遊戲的可玩性降低許多。不過雖然批評了不少地方，但身為三國迷的我仍然要對「三風」致上崇高的敬意，因為就是它的前身一三國志Ⅰ的產生，才使我們能在往後玩到這麼多好玩的三國志遊戲。至於它是否能在三國志Ⅴ尚未正式登陸前，擄獲死忠三國迷的心，不妨讓我們拭目以待。

群英會審 VER 2.1



88

簡易方便的操作介面，讓玩家能夠輕易上手；聲光方面在刻意的加強之下，其所營造出的效果令人驚嘆，遊戲動畫方面做得不錯，是值得一玩的好遊戲！



85

雖屬舊瓶裝新酒的遊戲，但經過大幅的變革，增添新設計，為遊戲注入新生命，也更能符合實際狀況，若能針對電腦 AI 的部份加以改進，相信更具娛樂性。



82

將古老的三國志一代加以包裝後再重新推出，在聲光效果上都有相當大的改進，不過在整體結構上倒沒有多大變更，因此舊有的一些缺點仍舊存在。

設計公司：KOEI
發行公司：第三波
遊戲類型：歷史模擬
發行版本：光碟版
使用平台：WINDOWS
適用機型：386 DX-33 以上
記憶體：8MB
支援音效：S/M/CD(win 規格下)
音源模式：SVGA
操作界面：M
密碼保護：無
售　　價：980 元
測試配備：IBM PC 486 DX2-66MHZ、8MB RAM、S3-805、SB-16、4X CD-ROM

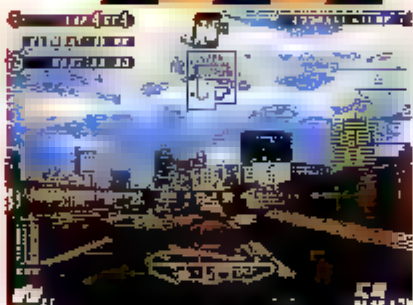
REVIEWS



本文作者／鍾凱文

瘋狂大賽車



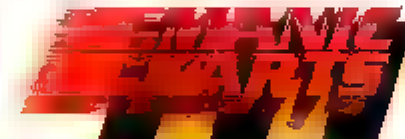


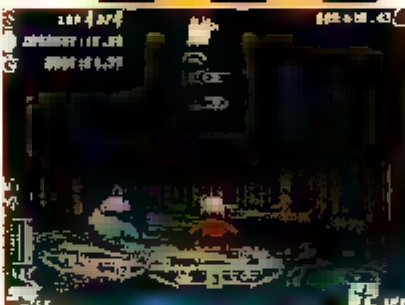
一般人對賽車的第一個印象都是：車身厚重、引擎排氣量大的一級方程式大賽車。但是您可能不知道，賽車界也漸漸有小型化的趨勢喔！有一種名為Karts的小型賽車，正在賽車界逐漸竄起，不過這項運動在台灣還不普及，所以國內的玩家可能比較陌生。

基本上，遊戲的內容和一般的賽車遊戲並無一致，您得先選擇一個特定的跑道，一輛中意的車款，然後就上場開始賽車，踩下油門，一路往終點狂奔，先到者勝。這個流程看起來似乎很簡單，其實裡面是大有學問的喔！

一個賽車遊戲的設計，必須考量消費者遊戲的心態。玩賽車遊戲的心態大概可以分成兩種，第一種是以「賽車」的心情去玩，另外一種則是以「休閒」的心情去玩。

對第一種玩家來說，他們喜好賽車遊戲的原因，在於賽車遊戲能夠提供一種「虛擬」的快感，讓玩者能夠「想像」自己正坐在賽車的駕駛座上，耳朵旁邊盡是震天的隆隆引擎聲，在號誌綠燈亮起的一剎那，奮力踩下油門，傾全力向前衝鋒。對最大型的F1一級方程式賽車來說，最讓人熱到血脈賁張的就是那股追著風跑的快感，那種以高速狂奔，看著兩旁景物像身後飛竄的快感，是會讓人上癮的呢！





競爭越來越激烈囉！

一個模擬一級方程式賽車遊戲的優劣，就決定於遊戲本身是否能夠提供足夠的錯覺，讓玩者感覺自己彷彿置身時速300公里的賽車中，與風競飆。要營造這種錯覺，視覺是必備要素，如何能在電腦有限的速度下營造完美的速度效果就是遊戲好壞的關鍵。當然，音效也是成功因素之一，如果能讓遊戲者聽到引擎的嘶吼，也是很過癮的，許多成功的一級方程式賽車遊戲就是從視覺和聽覺兩方面營造速度感取勝。

但是對於一個模擬小型賽車的遊戲，重點卻和大型賽車迥然不同。小型賽車的速度不快（能飆到時速150公里已經很厲害了），加上場地多轉折，人車一體的操作感是小型賽車迷人的原因，所以對小型賽車來說，速度反而不是重點，操控性才是最重要的，如何能讓玩者有完全「駕馭」感覺，將是一個以小型賽車為模擬對象的遊戲是否成功的基點。

很可惜的，Manic Karts並沒有抓到這個重點，整個遊戲的走向，似乎是想以畫面和景物取勝，在遊戲中對賽車的性能與操控性著墨甚少，遊戲的擬真度也不是很好，遊戲玩起來的感覺好像在玩碰碰車，也不見遊戲手冊中提到任何跟比賽車有關係的文句，甚可惜的。所以筆者覺得，如果以專門玩家的眼光來看，Manic Karts恐怕算不上是一個出色的好遊戲，他們可能沒有辦法從其中得到期望的感覺。

如果玩者是抱著休閒的心態去玩呢？那評判的標準可能又會不一樣。想從賽車遊戲中獲得休閒的人大致可以分成兩種，第一種人想開著車子作一些平常不敢做或不能做的事情，比如說四處亂撞，逆向行車等等比較變態的舉動，滿足內心深處想造反的慾望。另一種人則是想說開車紓解緊繃的情緒，太過緊張刺激的競賽會讓他血管收縮，心跳加速，反而不能達到休閒的效果，最好呢，是可以悠悠哉哉的操作車子，看看道路四週的風景。



瞧瞧！那就是白金漢宮喔！

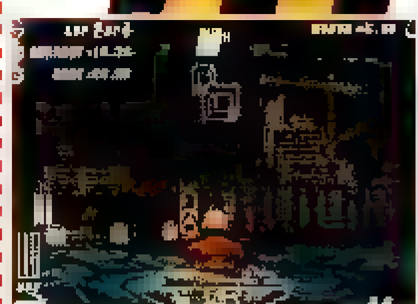
筆者個人以為，Manic Karts可能比較適合後者，因為Manic Karts的步調並不快，遊戲也特別設計了許多各式各樣的跑道，有柏油道路，有沙灘，也有碎石子路，路旁的景色也隨著跑到所在地點的不同而有不同的設計，比如說在高度都市化的底特律市，四周的景物就是一片灰暗的都市叢林，場地中還會不時出現冒著毒氣的廢油坑，令人毛骨悚然；在英國首都倫敦，則是一片蔚藍的天空，加上佈置良好的建築物，還有聳立的白金漢宮，充分展現倫敦的景致。所以，如果您希望能在玩遊戲時飽覽各國景致，達到充分休息的目的，那麼Manic Karts會是一個好的選擇，不過您可能得有殿後的心理準備，走走看看是跑不出好成績的。





美國的底特律，一個灰暗的城市



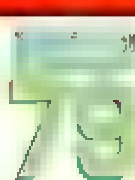
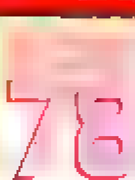


哇！還有會冒泡的化學廢料坑

比起其他型態類似的賽車遊戲，「瘋狂大賽車」在畫面上的表現並不十分突出，只能說到達一定的水平，不算太好，也不至於太讓人挑剔，遊戲在一些細節的部分並不是處理得很用心，不過在速度上的表現，倒是頗令人滿意，在筆者Pentium 90的機器上，開高解析度的速度還不會太慢。遊戲的背景處理得蠻細緻，隨著比賽地點的不同，比賽場地的背景也會隨之更動，您會看見當地最富盛名的地標，在英國您會看見白金漢宮，在美國則是自由女神像。

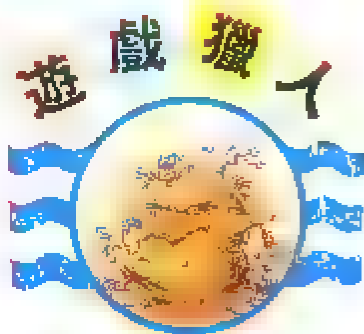
遊戲音樂和音效的水準平平，沒有什麼值得一提的。精緻而流暢的畫面，配合數十條各具特色的跑道，加上每個國家不同的景致，Manic Karts提供了一個不錯的休閒選擇。如果您對遊戲的模擬度很挑剔，或者喜歡血脈刺激的快感，那麼Manic Karts不適合您。但是如果您不喜歡太過刺激的賽車競技，想四處走馬看花，飽覽各國明媚的風光（當然，不是每個城市都很漂亮，有些地方也是滿醜的），在不考慮比賽結果的情況下，愉愉快快的放鬆自己，那麼Manic Karts會是一個好的選擇。

群英會審 VER 2.1

 	 	 
是一款簡單的賽車遊戲，操作簡便，不用考慮要以何種技術操控它，遊戲畫面表現不差，娛樂性頗高，玩家可以輕鬆的心情來試試各具特色的跑道，蠻適合一家大小來玩樂。	屬於另一種風格的賽車遊戲，雖不以速度見長，但優美的景緻、各式獨特的跑道，再加上各國代表性的建築物，不失為一套輕鬆的小品遊戲。	模擬小型賽車的遊戲，表現上並不是很逼真，音效及音樂也不甚突出，不過在整體娛樂性上倒還不算差，對於只是純休閒的玩家而言，算是個不錯的選擇。

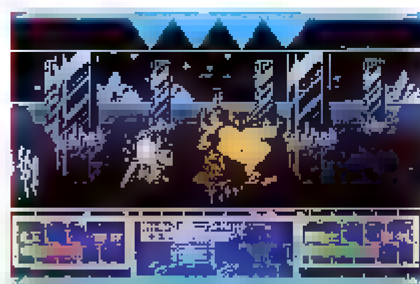
設計公司	Virgin
發行公司	第三波
遊戲類型	運動
發行版本	光碟
使用平台	DOS
適用機型	486DX2-66以上
記憶體	8MB
支援音效	S
顯示模式	SV
操作界面	K/M/J
密碼保護	無
遊戲售價	900元
測試配備	P-90、32MB RAM、4×CD-ROM

REVIEWS



FARLAND STORY 古大陸物語Ⅱ

本文作者／白季川



在傳統 RPG 漸漸式微，不再是國內遊戲的領導潮流之後，戰略 RPG 則悄悄地攻佔了一部份的遊戲市場，不管是國產遊戲還是改版遊戲，每個月總會看到幾款戰略 RPG 出現。現在為各位介紹的古大陸物語Ⅱ便是一款日文遊戲改版的戰略 RPG，有傳統濃厚的日式風格，戰鬥的表現方式很像數年前一款國內玩家很喜歡的妹妹遊戲，天使帝國。



遊戲的劇情由一代延伸

故事延續著一代而來，雅克王子與眾伙伴們聯手對抗黑騎士狄普，魔軍指揮官艾雷諾亞，及非爾沙立亞女王之後，魔王終於被擊敗，王國也回復了平靜。但是事情當然不會如此簡單，在遙遠的北方，魔軍的殘黨還正潛伏活躍著…

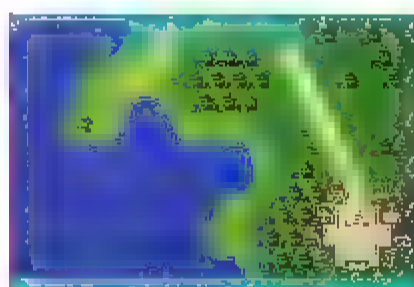


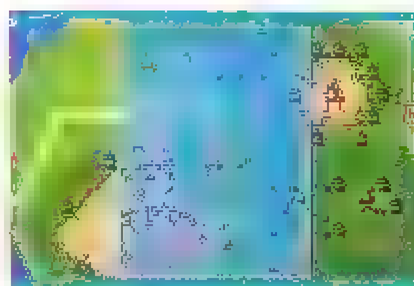


一個月之後，雅克就要就職為非爾沙利亞王國的國王，然而就在大家為雅克的加冕典禮正熱鬧慶祝時，神殿卻突遭魔軍侵入，而當年封印的聖劍也被魔軍搶走，雅克與眾伙伴們於是再度進入了追討魔軍的冒險旅程。

遊樂器風味的

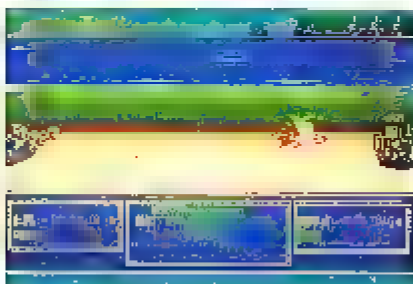
遊戲畫面是 640 × 400 的解析度，16 色套網點色、精緻而華麗的畫塊、SD 造型的人物，這些都是很典型的日式風格，常接觸早期遊樂器遊戲的讀者，應該感覺很親切。





遊戲的進行分有外傳與本篇兩個劇本。本篇是遊戲主要的故事，而外傳其實就是本篇故事開展前的一場戰役，是加冕典禮前雅克與伙伴回憶一代的戰役，讓沒玩過一代的玩者也多少了解故事的來龍去脈，可以算是前情提要吧。如果您從外傳玩起也可以

直接接到本篇故事，跟本篇或外傳其實沒多大的差別，只是本篇跳過前一場戰役，而且這一場戰役所累積的經驗等級，到本篇開始的第四場都從最低開始起跳，所以想練功還是從本篇開始再練吧。





音樂音效方面，除 FM 音源外，也支援了 MIDI 音源，不過必須是聲霸卡系列的 MIDI 介面，否則可能聽不到音樂。另外光碟版上還錄有 CD 音軌，樂曲都蠻好聽的，平常當音樂 CD 來欣賞也不錯，不過蠻奇怪的一點是，說明書提到光碟版請將音樂模組設爲 none ，通常進入遊戲後應該要自動播出 CD 音樂才對，但是筆者怎麼弄都聽不到音樂，而且系統選項也不能變更音源設定，於是遊戲就安安靜靜的進行

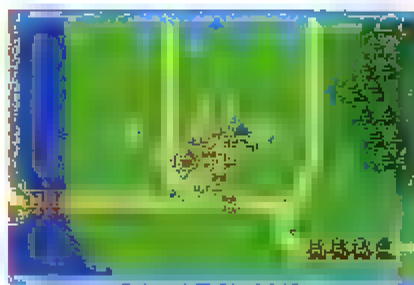


音樂，幸好筆者的光碟機有面版播放功能，直接按下面版上的按鈕音樂才播放出來。另外，主選單有點唱機的功能，但是即使音樂模組也設爲 none ，播出來的確是 FM 音源的音樂。總之，遊戲內沒有任何一個功能可以播放光碟片上的 CD 音軌。

戰鬥動畫是採用爆笑的小人物動畫設計，與天使帝國極像的（不過到底是誰模仿誰，還是巧合，這我們就不研究了），這讓戰鬥可愛有趣多了，當然，動畫看多了會厭，遊戲也有選項可以將戰鬥動畫關掉的。



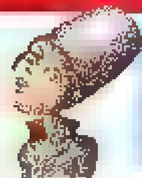
遊戲各種人物屬性、武器、物品、魔法也都很傳統，像攻擊力、防禦力、敏捷、智力、等級、職業、經驗值等等，這些都是幻想戰略 RPG 必備的屬性，魔法也簡單地分攻擊或回復魔法，也考慮了地形對攻擊防禦的影響，這些都是很普遍的設定。比較有意思的，像主人翁雅克本身有個「集合」指令，可以節省許多時間，因爲只要雅克下集合指令，其它伙伴便會自動朝雅克靠攏，玩者不需一一去移動他們，在長途跋涉時特別好用。此外，進入城鎮時不僅可以買東西，鎮民還會提醒你一些遊戲的小秘訣，像地圖有時會隱藏寶箱，這就是說明書上沒提到的。





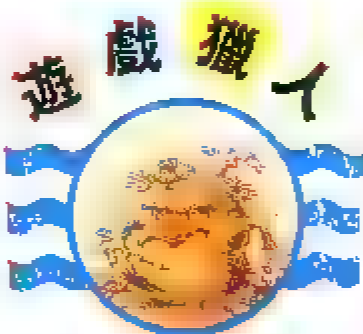
最後，筆者覺得古大陸物語 II 算是一個還不錯的輕鬆小品，玩法、操作都簡單易懂，也沒有多複雜的屬性設計，炎炎夏日拿來消消暑氣是不錯的選擇。

群英會審 VER 2.1

 84		 76
遊戲美工方面表現不錯，在有些小地方製作得還用心的，戰鬥時的人物動畫有趣可愛，遊戲進行時的背景音樂略顯單調，且無提供關閉的功能，遊戲規則、玩法簡單易懂，是一款不錯的清涼小品！	遊樂器風味十足的 PC GAME ，人物圖像的繪製朝氣十足，而戰鬥動畫的設計添點不少娛樂性，簡易的介面、貼心的指令，讓玩家不需花費太多心思，即可融入遊戲。	由日文改版的戰略 RPG，與前作相比並無增強之處，不過在畫面表現上仍算不錯， AI 表現的不甚理想，不過操控容易，頗適合喜歡輕鬆玩 GAME 的玩家。

設計公司	TGL
發行公司	松崗
遊戲類型	戰略 RPG
發行版本	光碟
使用平台	DOS
適用機型	386 以上
記憶體	4MB
支援音效	S
顯示模示	V
操作界面	M
密碼保護	無
遊戲售價	650 元
測試配備	P-133 、 32MB RAM 、 6xCD-ROM 、 Sound Blaster PRO

REVIEWS





本文作者／JEFFRY

近來電腦的賽車遊戲突然增多了起來，好像各家廠商都十



分有默契似的幾乎同步推出，筆者這回要介紹的這款由 Bits 小組製作，Take 2 公司所發行的極速殺手亦是其中之一，它與其他的賽車遊戲又有什麼不同之處呢？

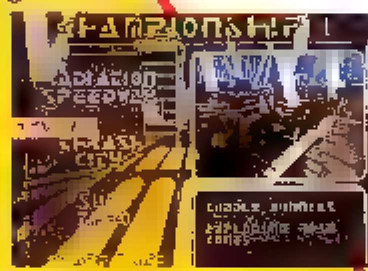
雖然極速殺手只是一款單純的賽車遊戲，不過仍然有個相當薄弱的劇情將整個遊戲給連接起來。在未來的 2030 年，電視台為了挽救不斷下滑的收視率，於是開始舉辦起所謂的賽車大會來，不過參賽者為了順利取得最後的勝



利，不惜使用各種卑劣的手段以阻止其他參賽者前進，本來應該是公平的競爭完全變了樣子，可是電視為了收視率起見，也只有睜一隻眼閉一隻眼。



遊戲故事背景乍看之下，與阿諾史瓦辛格曾經演過的一部電影



The Running Man 頗為神似，但是兩者之間當然是毫無關係的。其實這類的遊戲，本來就不能要求要有多麼合理的劇情，因為遊戲的重點並不在劇情上面，但是假如廠商們能夠再多點心構思的話，確保這些人物不會像 Capcom 公司「快打旋風」所塑造出來的主角們一樣，深入每位玩家的內心當中，這對於遊戲整體表現而言是相當有幫助的，也會讓玩家更容易全心投入遊戲的世界當中。

卡通式的人物

極速殺手的遊戲片頭雖然稱不上特別精采，不過倒是表現得蠻流暢的，只是透過這樣的遊戲片頭，玩家除非仔細閱讀說明書上面的故事簡介，否則對於這款遊戲的遊戲背景將會一頭霧水。遊戲的一些選單都是採用 SVGA 模式來顯示，所以都顯得相當的精緻，而且在正式開始展開競賽之前，還會有一段場地瀏覽的動畫出現呢！透過人物選擇的畫面，可以強烈地感受到具有濃厚的日本卡通漫畫風格，可能是這款遊戲的美工人員們特別喜愛的緣故吧







！而且這些人物還會對玩家進行一段喊話呢！不過這些人物跟遊戲整

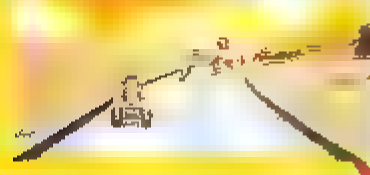


體的風格搭配起來，實在是有點格格不入的感覺，就像是一幢西式造型的房屋裡頭突然冒出日式和室一樣。

至於在遊戲的重頭戲－賽車部分，不是筆者因爲極速殺手沒有支援SVGA顯示模式就特別的挑









惕，其表現真的是不盡人意，整個遊戲背景處理就好像滲水的水彩畫



一樣，有種說不出來的模糊感覺，加上背景的配色又過於同色系不夠鮮豔，表現起來實在是平淡無奇，無法引起玩家的感覺。在遊戲的音樂音效方面，其表現亦同樣是不盡理想選單部分平平無奇，即使極速殺手採用CD音軌直接播放，可是卻因爲編曲的失誤而無法與遊戲緊密地結合在一起，聽一聽馬上就會覺得單調厭煩了。音效方面的表現也不是很突出，除了人物自我簡介時候的語音錄製得還不錯之外，遊戲本身的音效無論是音質或是感覺都很令人失望。

留意地面資源

極速殺手的操作方式相當簡單，使用的功能按鍵也不多，不過其排列組合有點怪異，遊戲的反應慢半拍，常常延遲一會兒才會朝著玩家所操作的方向移動，所以撞牆的情況經常發生。遊戲的規則相當簡單，玩家只要想盡辦法超越過敵車就行了，除了可以多多利用跑道上面的藍色箭頭暫時增快速度之外，路上還有各式各樣的道具與金錢可供拾取，當然，看到敵車的時候不必客氣，趕快拿出武器痛快地對付他們吧！

不過整體上來說，極速殺手這款遊戲實在是乏善可陳，除了上述的一些缺失之外，更重要的是遊戲本身創意不足，而且跑道的變化與設計過於單調且無挑戰性，跑個幾圈沒耐心的玩家大概就不會想再玩下去了，如果玩家手上沒有遊戲可玩，可以試試看這款遊戲。





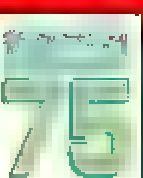
群英會審 VER 2.1





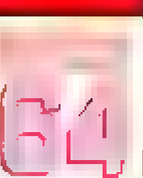
是一款劇情簡單的賽車遊戲，在美工表現方面，遊戲畫面略嫌模糊，在背景音樂音效部份，表現得差強人意；在操縱上的靈敏度亦不佳。





動畫的表現中規中矩，但在配色方面的功夫，則略顯單調導致整體畫面缺乏豐富的變化；而缺乏創意的設計，讓遊戲的娛樂性大打折扣。

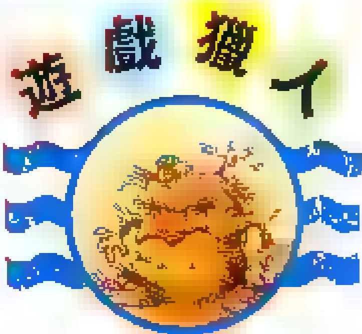




以未來爲背景的賽車遊戲，在畫面上的表現不甚理想，尤其是抽象式的日本人物畫風，更是顯得唐突；而除了音效不佳外，操縱性更是令人詬病。

設計公司	Take 2
發行公司	英特衛
遊戲類型	動作模擬
發行版本	光碟
使用平台	DOS/WIN95
適用機型	486 以上
記憶體	8MB
支援音效	S
顯示模式	SVGA
操作界面	M
密碼保護	無
遊戲售價	990 元
測試配備	486 DX4-100、16MB RAM、Sound Blaster Pro、6X CD-ROM

REVIEWS



神戒風雲





本文作者／俞伯翰

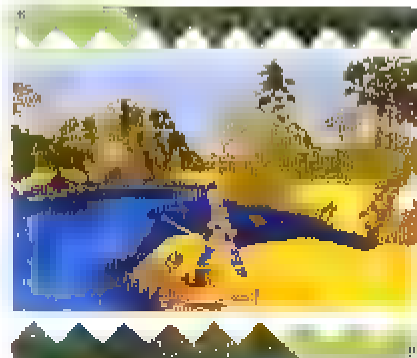
神戒風雲一一個發生在諸神之間的故事——一切都是從萊茵河的深處開始。由三位萊茵女神所守護的萊茵黃金具有神秘的力量，當這些黃金被製成戒指時，擁有此戒指的人將成為世界之王…。遊戲手冊幾乎用了半本的部份來述說著一些故事，很可惜這些序幕實在是拖了太長了，筆者看完前面那一段故事之後，對於角色及故事內容還是弄得亂七八糟，連故事的最後也沒寫清楚，以至於遊戲一開始玩家們所扮演的角色，會讓你感到莫名其妙，「我」倒底是誰？據筆者的推測「我」應該就是由 Siegmund 和 Sieglinde 所生的孩子吧！



「神戒風雲」的故事設定得還算新鮮，以眾神為主題當然也包含了很重要的要素－魔法，雖然魔法在神戒風雲中所佔的比例並不大。要完成整個遊戲必須旅經九個大陸，並且取得每一個大陸上的冒險物品，然後才能取得「霧矮族之戒」。（註：在此處發現國內代理商在翻譯上的缺失，手冊中 37 頁將「Ring of Nibelung」翻成「霧矮族之戒」，而 43 頁卻翻成「尼布輪之戒」）。遊戲中雖然有符石的設計，可是卻不是拿來施法用，而是用來和人物對話用？而你的魔法來源是來自眾神的給與。

其實筆者認為「神戒風雲」比較注重於與人之間的對話，也就是說對話佔相當大的比重。因為從人的對話中你可以得到很多的資料或者以交談的方式取得該談話者身上的物品。而且如果你的符石越多，你將能夠從別人身上套到越多的訊息。當然如果言不合也可以直接打起來，用硬搶的方式也可以把東西給搶過來，不過小心別被人家給幹掉了！還有另外一種是不經過談話直接予以攻擊，不過若附近還有其他人千萬不要貿然攻擊，以免打歪了打到其他人，演變成被多人追殺的窘境。

遊戲中雖然有建築物及洞穴的設計，不過都沒有很複雜的迷宮通道，任何人都可以輕鬆的過去。建築物中通常沒有什麼，大部份的寶藏都藏在洞穴中，所以在洞穴中要仔細尋找寶物，若不幸在洞穴或建築物中被幽靈擊敗了，你將會被送到地面上，遊戲並不會重新開始。「神戒風雲」主要活動的地方還是在各大陸上，不過遊戲中最困難的應該是「該怎麼移動位置」吧！



遊戲的配樂和語音可說是相當優秀，音樂部份直接採用 CD 音源，因此聽起來效果比任何音效卡的配樂都要好，而且由於故事是發生在眾神之間，這些管弦

樂聽起來確實有一種神聖的感覺。而人物的語音部份錄製的相當清晰且多變化，每一個角色都有其獨特的聲音，並且頗符合其外型。不過筆者覺得「神戒風雲」的優點僅止於此，接下來所說的缺點會將你的玩遊戲的興致給掃的一乾二淨。



首先從遊戲畫面開始說起吧！遊戲片頭實在是太遜了！放個 CD 音樂加個幾張高解析度的圖形和配上旁白，竟然就把片頭帶過，以一套光碟遊戲來說這樣的片頭實在是混得過火了。好吧！進了遊戲主畫面之後，立刻讓筆者大失所望。為什麼呢？因為有許多大大的彩色顆粒出現在螢幕上，竟然遊戲中使用的是低解析度！雖然遊戲是以 3D 第一人稱視角方式進行，不過「神戒風雲」的 3D 繪圖引擎也實在太遜了點！

筆者用 Pentim-120、S3968（2MB VRAM）、32MBRAM 的配備進行遊戲照理說應該是無比地順暢，不過卻沒有預想中的順暢，而且由於繪圖引擎的不佳，造成畫面上彩色的點看起來相當混亂。如果同時還打開地圖，畫面簡直不忍睹，尤其在 17" 以上的螢幕，說實在的筆者眼中看到的樹木、人物還不如說是一堆的點在螢幕上跑動。



最能夠澆熄你玩遊戲興致的應該是操作介面吧！我們看以往受大家歡迎的遊戲中，不論任何類型，他們的操作介面絕對不會讓使用者覺得麻煩，甚至會有操作不順暢的感覺。可是「神戒風雲」這種操作介面，筆者覺得遊戲設計小組到底在想什麼。能夠以滑鼠來玩 DOOM-like 遊戲的請君且能過關斬將的請舉手？應該沒多少人吧？「神戒風雲」竟然要求我們一定要使用滑鼠作為操作的工具，我們必須用滑鼠來操作主角的行動。要是滑鼠向前代表前進、向後代表後退、滑鼠向右代表往右走、向左表往左走，這樣也就算了，竟然還要配合一個方向指位器。比如說目前向北走，忽然想向東走時，你得用滑鼠轉動指位器指向東方，然後滑鼠向前推就可以向東走了，相當奇怪的操作方式。如果把地圖功能打開顯現在螢幕上時，更是讓你覺得混亂。明明地圖上看你右邊相當近的距離有一棟房屋，就是轉了老半天才到。而物品欄的每個物品都畫的相當大，所以畫面上一次只能看到一個物品，必須以左右鍵來切換其他物品，由於物品欄佔相當大的畫面，並且在選擇完物品後物品欄不會自動關閉，這項缺點使得在和敵人戰鬥中相當不便，常常會因為物品欄擋到畫面而遭受敵人攻擊。



不多說了，我要好好去搞清楚這個奇怪的世界到底是怎麼回事。喔！NO！可惡！方向又錯了。

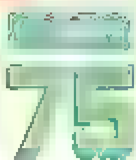
群英會審 VER 2.1





以目前的遊戲水準而言，在畫面的表現上還差強人意，背景音樂及音效由 CD 音源直接輸出，所展現出的效果頗為不錯，在操作介面的使用上則有些麻煩。





新穎的背景題裁，豐富了遊戲的劇情，配樂的部份實為可圈可點之處，最大的敗筆在於操作介面的設計，不僅不便利，反而還阻礙遊戲進行。





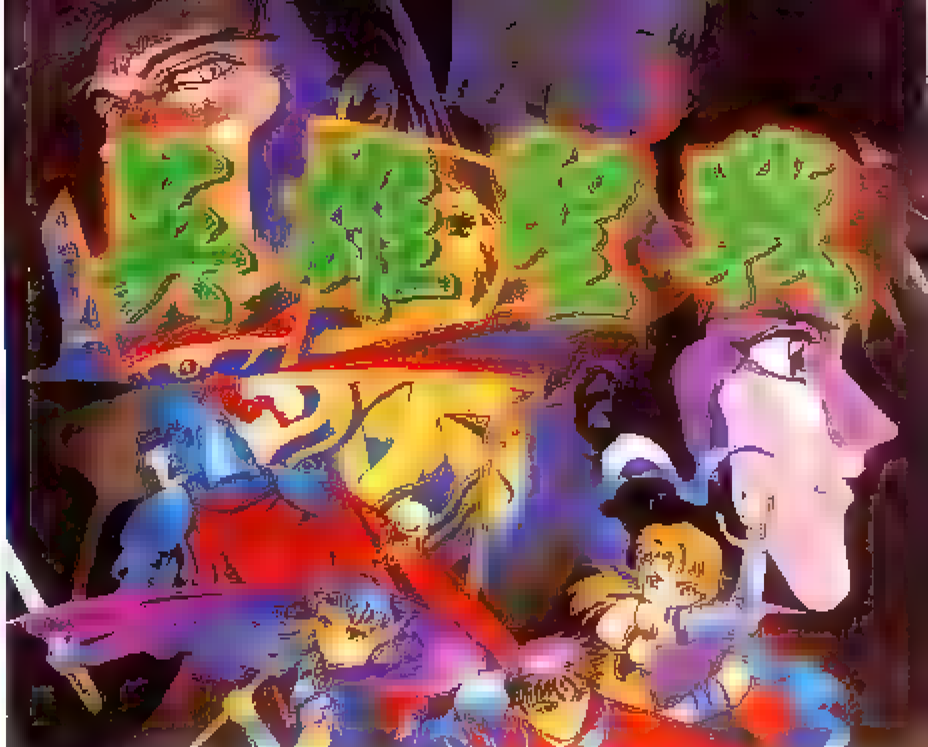
以諸神傳說為背景的角色扮演遊戲，在畫面及流暢性上表現得不是很理想，但音樂及音效則十分優秀，而介面在操縱上有些不便，是較為可惜之處。

項目	內容
設計公司	PSYGNOSIS
發行公司	松崗
遊戲類型	RPG
發行版本	光碟
使用平台	DOS
適用機型	486 DX2 66 以上
記憶體	8MB
支援音效	S
顯示模示	V
操作界面	K/M
密碼保護	無
遊戲售價	690 元
測試配備	P-120、32MB RAM、6xCD-ROM、Sound Blaster 16、S3968(2MB VRAM)

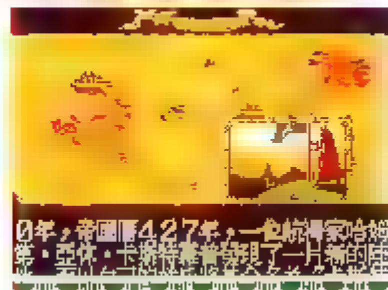
REVIEWS



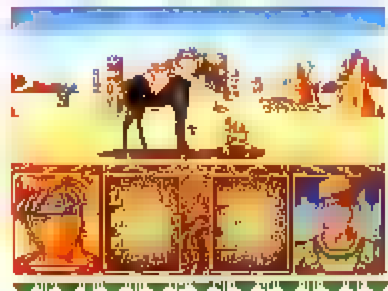
本文作者／米克



最近市面上出了一大堆以英雄為名的遊戲，像是《七英雄物語二》、《超時空英雄傳說》、《英雄無敵》等，這些遊戲有日本的，有國產的，也有美製的；可見當個英雄不論在中外，都是人們夢寐以求的事，雖然現實生活不能盡如人意，但是能在虛幻的遊戲世界中過過英雄的癮，也算是一種補償作用吧？現在，《英雄聖戰》將帶您到一個名為卡斯特羅普的大陸，再度扮演起英雄，拯救處於危亡的公國。



遊戲的主要場景與一般的RSLG相同，可以分為大地圖與戰場兩大部份。在大地圖中，玩家可以決定前往那一個戰場，或者是在特定的關卡購買武器與道具；戰場則是主要的戰鬥場景，在此可以下達攻擊敵人、施展魔法等指令。



本遊戲最大的特點，就是在升級的時候，採用類似「擲骰子」的隨機方式，來決定各個屬性增加的數值。這個設計的確可以增加不少的趣味性，但是也有個相當嚴重的問題：在「擲骰子」的時候，每項能力增加的值是從零到八，所以如果運氣不好，可能會有好幾項能力都只加個一、兩點。筆者就曾遇到安潔莉娜的HP與ST在升了三級後，卻只提升了一點的情形；因為發生了這麼誇張的狀況，連帶使得她的整體能力不佳，往後要升級也變得非常困難。筆者認為，如果能夠把能力增加的點數定在四點到八點之間，然後再讓玩家「擲骰子」，就可以避免這個缺失，而且也能兼顧趣味性。

除了「擲骰子」的設計外，本遊戲的另一個賣點就是可以回到以前的關卡練功。根據筆者的猜想，這個設計應該是緣自於以往《光明戰史》中那個讓練功狂稱讚的「練功廢坑」，透過這個設計，的確可以滿足喜歡練功的玩家，但是對於提升等級的幫助並不會有非常大的幫助。因為在經驗值的計算公式中，應該會考慮敵我的等級差距。所以回到以前的關卡時，玩家面對的敵人大多比自己還要弱了，在這種情況下，玩家最多也只能升個兩、三級，再來要升級就必須花費相當多的時間了（因為敵我的等級差距拉近後，每次戰鬥所獲得的經驗值就會變得很少）。



除此之外，本遊戲還有一個相當大的致命傷，就是缺乏說明，不論是在遊戲中或手冊上，法術的功用、範圍、殺傷力等重要的數據，統統都找不到相關的說明。筆者覺得這是一個相當大的缺失，因為畢竟玩家又不是真正生活在那個幻想世界中的人，有誰會知道甚麼法術有甚麼用途？除了法術之外，遊戲中對於敵人的資料也提供得相當地少，玩家最多只能看到敵人的等級、MP、HP的數據而已，至於敵人的攻擊力、防禦力或所能施展的法術等資料，大概都因為「戰爭迷霧」而被遮蓋起來了吧？（哈！哈！開玩笑的。）由於敵人的資料太過缺乏，所以玩家在進行遊戲的時候都得小心翼翼，以免一個不小心，隊員就被敵人K死了，還好遊戲中隨時都可以存檔，否則玩起來就真的令人

痛苦萬分了。

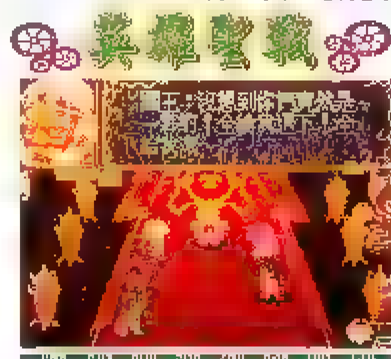
另外，有一個讓筆者覺得相當奇怪的地方，就是在大地圖的商店中只能購買武器道具，卻不能把一些不需要的東西賣出去，難道主角們背著一大堆的刀劍與防具，一點都不會覺得累嗎？還有，在前幾關也都看不到「教堂」之類可以讓人復活的地方，如果公主不小心被砍死了，遊戲卻可以繼續進行好久，這樣不是相當奇怪？

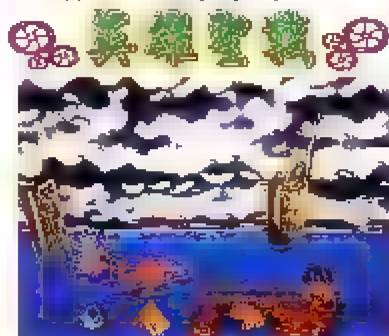


在操作上，本遊戲也有一個相當嚴重的缺點，就是沒有「取消」的功能。在一般的遊戲中，按滑鼠的右鍵是取消目前的指令，但是在《英雄聖戰》中，按滑鼠右鍵卻變成了「結束目前行動」的功用，然而手冊上並沒有說明這一點，以致於筆者常常會誤按。缺乏取消的功能，對玩者最大的不便處，就是連按錯鍵的權利都沒有。由於手冊缺乏對人物的魔法能力的說明，所以玩家在攻擊的時候，如果不小心讓沒有魔法能力的人選到魔法攻擊的選項，那麼因為無法取消目前指令的緣故，該人物在那個回合就無法進行任何的攻擊了，要是發生這樣的狀況，只好自認倒楣了。

接著在讓我們來看看本遊戲的 AI。因為遊戲的戰鬥規則延續了精訊推出的 RSLG 的傳統—被攻擊的一方不會反擊，所以 AI 並不是很高。由於玩家的部隊數目較少，所以敵人都是不怕死地衝過來，反正在採取多欺少的圍毆戰術下，電腦是一定不會吃虧的。

最後，在讓我們來看看《英雄聖戰》的聲光效果吧〃在畫面方面，雖然本遊戲的圖形感覺起來有點粗粗地，但是在廣告中所強調的「多重捲動」的動畫效果卻是作得相當不錯。不過筆者也碰到一些很有趣的狀況，像是人物明明施展遠程的法術來攻擊敵人，但是畫面上卻看見該人物慢慢用跑的，一直跑到敵人的身邊，然後才一刀劈下去；要是施法術真的需要這麼累，我看魔法師大概沒有多久就累垮了吧？在音樂與音效的表現上，筆者個人覺得只有中等的水準；不過筆者有一個覺得納悶的地方，就是本遊戲並音樂沒有採用 CD 音軌播放的方式，但是整張光碟卻整整使用了 550MB 左右的空間，不知道都放了些什麼東西？





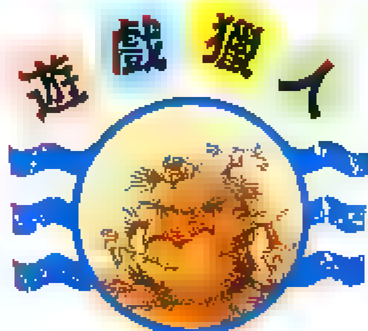
在國內一年推出十個 RSLG 的情況下，本遊戲為了能夠脫穎而出，作了相當多的努力與創新。在看過第一關之前的動畫後，筆者可以感覺出製作小組的用心，企圖藉著大量的動畫和劇情，來營造出一個大不相同的 RSLG，但是很可惜的是，大概是由於經驗的缺乏，使得本遊戲仍仍然存在著一些相當嚴重的問題，所以整體的表現也就大打折扣了，這點實在相當地可惜。如果《英雄聖戰》要推出二代的話，希望能廣徵玩家的意見，並將操作界面加以改進，應該會比較能讓玩家接受的。

群英會審 VER 2.1

 72	 71	 70
遊戲 AI 方面表現平平，採取以多勝少方式，在劇情的鋪陳和過場的動畫方面，製作得相當用心，音樂及音效方面亦表現得不錯，主角人物升級採擲骰子，增加不少趣味性。	設定方面的疏失，導致許多不合理之處，而缺乏詳盡的說明書，也常讓人一頭霧水，更離奇的是取消鍵也被省略了，造成玩家相當大的困擾。	以古代為背景的戰略 RPG，畫面的表現普通，音效及音樂則尚可，AI 表現則不太理想，不過所添加的一些點子都頗有新意，算是較令人滿意之處。

設計公司：精訊
發行公司：精訊
遊戲類型：RSLG
發行版本：光碟／磁片 × 8
使用平台：DOS
適用機型：386 以上
記憶體：4MB
支援音效：S/G
顯示模式：V
操作界面：M
密碼保護：無
售價：690 元
測試配備：AMD 5x86-P75、6 × CD-ROM、16MB RAM、SB PRO II

REVIEWS





七英雄物語Ⅱ

本文作者／LCJ



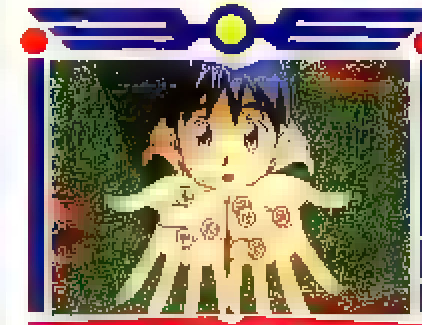
日本98與DOS/V的遊戲正式引進國內，至今大約只有兩、三年的時間，但是由於大多數改版的遊戲都屬於H Game，所以也在國內引發了一股「黃潮」。H Game是不是洪水猛獸？有沒有正面的功效與作用？這些問題與目前正在熱門的網路色情之問題，都在國內引起了相當大的討論與爭議。除色情的爭議外，H-Game也對市場所造成了相當大的衝擊與影響；就目前國內的銷售情況而言，在每個月的銷售榜中，總會有數個H-Game擠入前十名，這種情形是否會影響國內廠商們的製作取向，是一件滿值得觀察的事。



然而現在要為各位介紹的《七英雄物語Ⅱ》，卻是一個在這股黃潮中逆勢操作的特例。雖然筆者並未接觸過《七英雄物語》，但是從雜誌的報導上，可以瞭解該遊戲的確是一個不折不扣的H-Game；不料到了《七英雄物語Ⅱ》，設計公司卻拋棄了以往靠色相來賺錢的方式，打算以劇情和內涵來獲取玩家的肯定。



《七英雄物語Ⅱ》的故事背景是發生在一塊古大陸上。在歷經了長久的戰亂之後，終於因米亞國的倒戈，使得克萊恩與葛拉兩個強國間的僵局被打破了。由於葛拉軍發動了大規模的閃電作戰，造成了克萊恩軍的大混亂，使得克萊恩軍迅速地撤離了米亞。戰火是無情的，所以很快就波及了一般的老百姓；在戰局驟變之際，不知情的僧侶普麗爾帶著一群孩子來到米亞商隊遠足，因而陷入了葛拉軍的包圍中。玩家最主要的目的，就是要帶著這一眾小孩逃出重重的包圍，安全地返回家鄉。

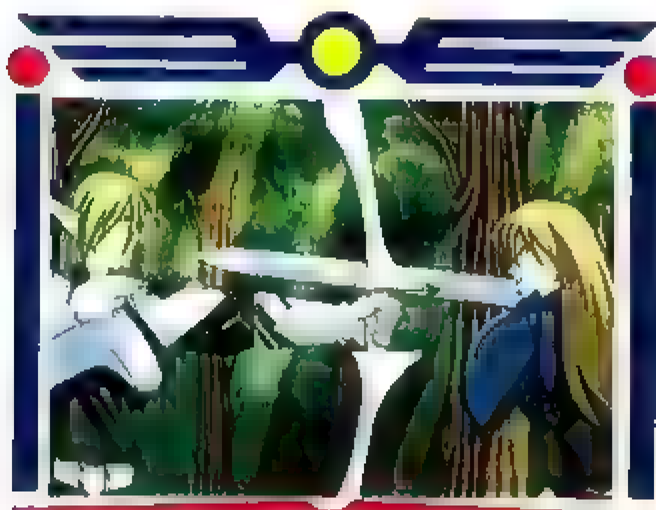




本遊戲最大的特點，就是各個關卡都是架構在『逃難』這個劇情上，所以每關之間都直接串聯起來，沒有『中場休息』的時候。由於玩家根本沒有機會去換武器或防具，所以敵人的強弱設定就相當地重要，還好本遊戲的平衡性的設計得不錯，玩者不需要經過特別的練功，也可以一關接一關地玩下去。就筆者個人的看法，《七英雄物語Ⅱ》似乎打算以大量的過場動畫、縮短各關所需的時間與增加關卡的數目的方式，來避免以往因為練功而使玩家產生倦怠感的情形。本遊戲的關卡數目高達數十個，但是每關所需的時間大約只有五到二十分鐘左右，所以玩家絕對不會因為被強迫而被練功而感到心煩。雖然各關所需的時間都不多，但是並不表示本遊戲的難度不高。因為玩家需要保護一堆手無寸鐵的小朋友，再加上有些關卡敵人的數目非常地多，所以一個不小心，可能又得將某個任務重玩過。

除去了練功這一項要素的設

計後，也造成了本遊戲與一般RSLG的最大不同點，就是戰術層次的不同。在一般的RSLG中，玩家只要稍微注意一下勝利條件，小心不要被敵人KO，就可以好好的練功，所以根本談不上甚麼戰略或戰術的運用；但是在《七英雄物語Ⅱ》中，玩者所控制的人物只有七位（所以才叫作『七英雄』嘛），而且每個人的專長與特性都有很大的不同，所以玩家必須巧妙地運用策略，將每個人的特性截長補短，並配合地形上的特性，否則很難逃過敵人的夾擊。此外，由於各關的勝利條件可以說是千奇百怪，再加上有小孩的累贅，所以玩家必須透過阻擋、分擊、迂迴、聲東擊西等戰術的運用，才有可能順利地過關。從這一點看來，筆者覺得本遊戲比較需要動腦，而且也不會讓練功練得抓狂；或許RSLG在已經讓人感覺落入窠臼之後，類似的改良與創新將會慢慢地出現吧？





不過本遊戲也有一個相當大的缺點，就是太過缺乏變化性。整個遊戲都沒有轉職的系統，也沒有武器防具或寶物的設計，加上法術也缺乏變化，所以讓人感覺起來好像是在玩數字遊戲；只是單純地計算人物的移動力與所造成的殺傷力，然後安排適當的人去砍敵人，然後在一連串的計算後就過關了。這種單調的遊戲方式，實在令人難以長時間的玩下去，還好各關的長度都很短，否則筆者絕對不會把它玩完的。雖然多數戰略遊戲與策略遊戲的背後也只是一堆數字在增減，但是透過升級、轉職、寶物等參數的設定，可以使遊戲更加地有料，也能讓玩家感受到人物升級時的喜悅，所以也會讓人有繼續打下去的動力；很可惜的，《七英雄物語Ⅱ》並未在趣味性與簡單化中取得一個平衡點，所以使得遊戲顯得有點單調乏味了。

撇開這個這缺點不談，《七英雄物語Ⅱ》在其他方面仍然有著相當好的表現，像是精緻的戰場地圖與大量的過場動畫，都令人感受出美工水準的不凡；豐富的劇情與巧心構思的各個關卡，則讓人體會到製作人員的用心。至於音樂的表現，筆者個人覺得大約有中上的水準，而且也提供了音軌播放的功能，所以玩家也可以放到CD Player上面聽。



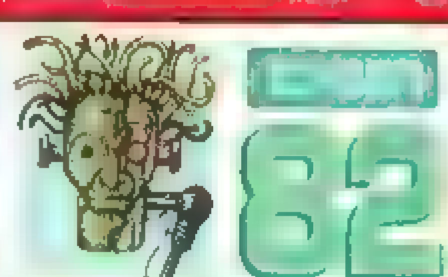
在除去了 H 圖片的這一項要素後，《七英雄物語Ⅱ》花了相當多的心思，想做出一套不一樣的RSLG，但是在失去 H 圖片這個吸引人的成份後，玩家是否能夠接受這一項轉變，就靜待時間的考驗吧！



群英會審 VER 2.1



藉由大量的過場動畫，玩家較不易產生倦怠感，AI方面表現得不錯，玩家要動動頭腦才可以過關，遊戲美工及背景音樂均各具擅場，但娛樂性稍嫌不足，是美中不足的一點。



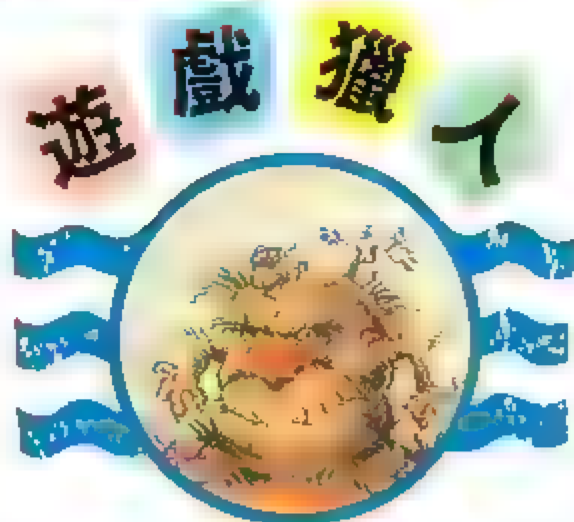
遊戲跳脫出一代H-GAME的包袱，在二代中則以感人的劇情見長，而知人善用，取長補短的設計，讓遊戲的策略運用更增變化；過場動畫的串連，也有不錯的表現。



雖也是以古代為背景戰略RPG，但在故事架構上卻頗具創意，而畫面及音效的表現也相當不錯，但是在整體設定上卻略為單調，使得遊戲性降低了些。

項目	內容
設計公司	姬屋
發行公司	天堂鳥
遊戲類型	戰略
發行版本	光碟／磁片
使用平台	DOS
適用機型	386DX以上
記憶體	600KB
支援音效	A/S/R
顯示模式	V
操作界面	M
密碼保護	無
售價	760元
測試配備	AMD 5x86-P75、6x CD-ROM、16MB RAM、SB PRO Ⅱ

REVIEWS



超擬眞撞球 司諾克篇

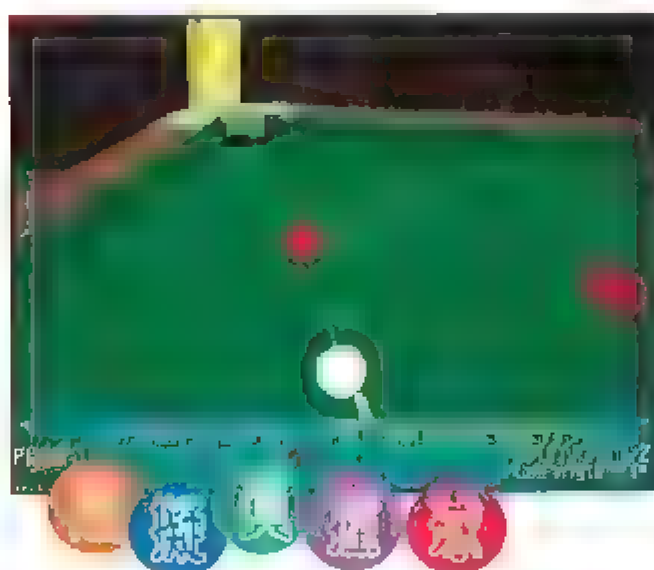
本文作者／陳俊弘



VIRTUAL SNOOKER

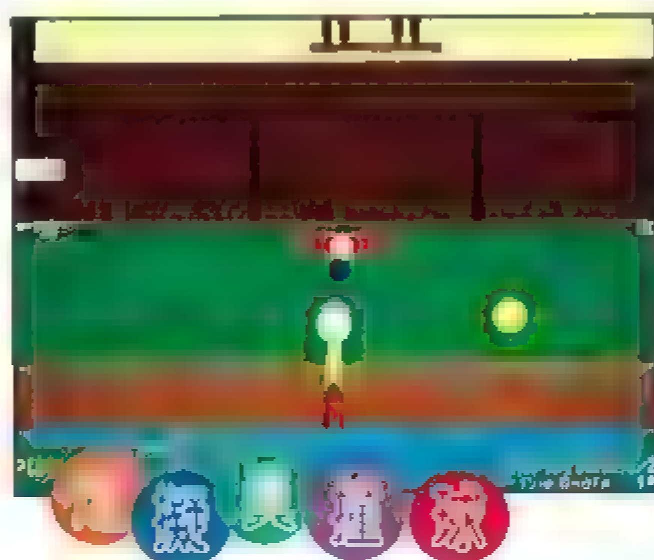


筆者自玩電腦遊戲迄今，所接觸過最棒的撞球遊戲，非 Interplay 公司於去年所出品「超擬眞撞球」（Virtual Pool）莫屬。該遊戲在撞球運動上的逼眞度極爲驚人，尤其是利用滑鼠前後推動，來模擬出桿的設計，實是無人能出其右者。在「超擬眞撞球」中所採取的比賽規則，共有「八號球」、及臺灣目前較爲流行的「九號球」、「14-1」（俗稱爲花球）三種，而另一種也在國際級比賽中，常爲出現的「司諾克」（Snooker）則不在其中。爲了補足狀球迷們的遺憾（也或許是爲了賺錢），Interplay 公司在今年便推出 Virtual Snooker（「超擬眞撞球：司諾克篇」，以下簡稱 VS）。



撞球天地 給您新感覺

對於年紀比較輕一點的撞球迷們來說，司諾克可能是他們比較不熟悉的一種規則。事實上在臺灣早期的撞球運動中，幾乎都是司諾克的天下。雖然同樣都擁有六個球洞，但是標準的司諾克球台比 14-1 和九號球來得大，球與球洞反而比較小，球桿也比較細。以實際上在運用的技巧來說，司諾克可不會比較容易。除



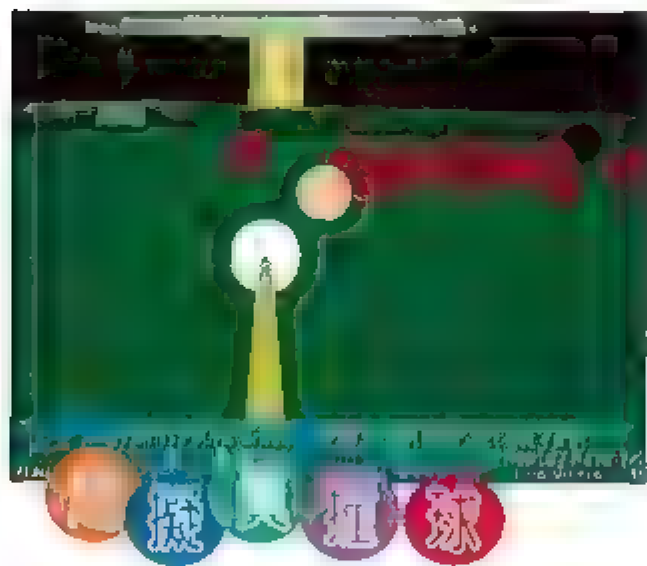
了吃分外，司諾克也注重安全球以及刁球的技巧。其實玩慣 14-1 的人不妨試試此種規則，會讓你得到另一種完全不同的體驗。

準備一付 好眼鏡吧！



其實眼尖的玩者，應該很容易就可以發現，此次 VS 所採用的遊戲引擎，與「超擬眞撞球」是完全相同。前作在模擬的眞實度、以及畫面的精緻上，都沒有什麼可以讓人挑剔的地方。不過這次在 VS 上，可就出了一點紕漏。VS 所採用的繪圖系統，是標準的向量繪圖模式，但是卻沒有使用材質貼圖的處裡。所以玩者在畫面上所看到物件的表面，都以很簡單的單色調來帶過。以一個球來說，這樣的設計很難讓人在瞄球點時，抓住 一個固定的

位置。前作的球因爲有號碼圈及色環的設計，所以玩者還可以利用相對關係來瞄球點。但是在 VS 中，因爲所有的球都是很單調的一個顏色，所以玩者在這個遊戲中，瞄點將會變成很痛苦的一件事。尤其在打 KISS 球時，失敗的機率將會超過你的想像。



您是菜鳥嗎？來這兒準沒錯！

本系列的賣點，除了逼眞的模擬度之外，另外就是附有球界名人，親身在遊戲中爲玩者作各種教學。VS 這次所請到的，是著名的英國選手 Steve Davis，Davis 先生，他是六次世界司諾克大賽的冠軍得主，同時也是第一位在有電視轉播的比賽中，打出 147 分滿分的選手，這段精彩的演出，在 VS 中以影片的方式存放，玩者可不要錯過。Davis 會在遊戲中，親身示範司諾克基本的打法，以及各種高級的技巧。除了玩球以外，你可以利用 VS 中所附的教學，來增進自己對司諾克的知識與技巧，這也是 VS 最大的一個附加價值。

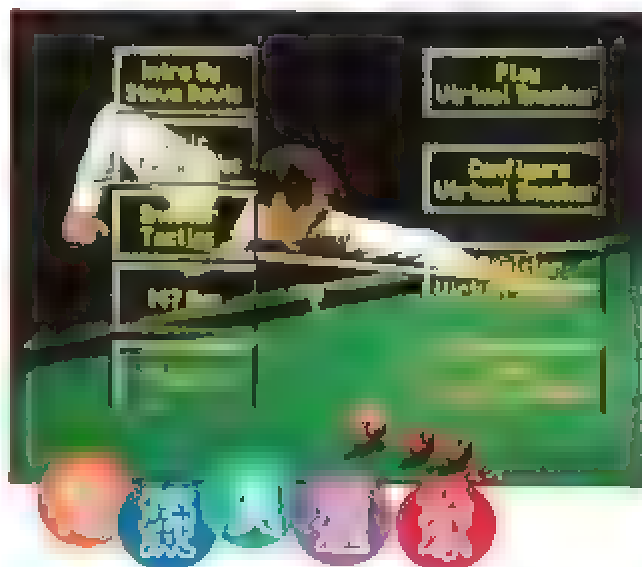


遊戲進行的方式與前作完全相同，數位代表著不同難度的對手，簡單的比賽內容，在極逼眞的音效配合之下，聽著平淡無比的背景音樂。這並不是一個轟轟烈烈的遊戲，VS 要營造的是一個悠閒的打球環境，同時也做得極成功。如果厭倦了電腦的對手，還可以利用連線的方式來與同好切磋。在操作上也沒有什麼變化，玩者只要花上一點時間，來熟記稍微嫌多的按鍵之後，就可以愉快的進行遊戲，當然這樣的前提，是你要擁有一隻不錯的滑鼠。



擬真度 一級棒ㄋㄟ！

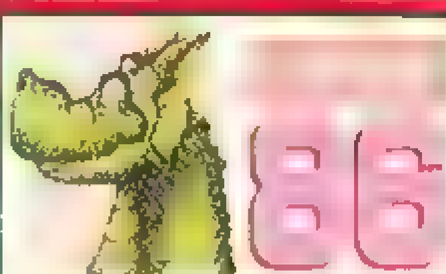
其實對筆者而言，這個遊戲能著墨的地方實在是不多。VS 比較像是「超擬眞撞球」的資料片，若以一個獨立的遊戲來定價發行，就頗有欺世之嫌。遊戲本身的結構沒有什麼變化，在技術上也沒有明顯的改進，最大的差別只在於，影片中不同的名人及不同的規則而已。但是如果能把筆者上述所提的圖形缺點改進，然後遊戲中再加入一些較富趣味的賽程設計，相信會使 VS 這個遊戲更趨於完美。其實在現在來說，鍾情於司諾克的球迷們，應該是找不到比 VS 更棒的撞球遊戲了。



群英會審 VER 2.1







85	82	86
逼眞的模擬度，玩家可經由各種視角來進行遊戲，與前作同樣精緻的畫面，操作上也並沒有什麼變化，劇情簡單，遊戲的耐玩性頗高。	收錄了精彩的表演實況，憑添遊戲的收藏價值；承繼前作的設計介面，雖然擁有良好的擬眞度，但缺乏新創意，而簡略的配色，讓球檯略顯單調。	以「超擬眞撞球」之引擎所製作的司諾克撞球，不僅具有相當高的逼眞度，也有名人親身示範，可說是一套有相當參考價值的遊戲，如果在貼圖上多下點功夫的話，就更加完美了。

設計公司：Interplay
發行公司：松崗
遊戲類型：運動
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486 33 以上
記憶體：4MB
支援音效：S
顯示模示：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：1100 元
測試配備：P-120、16MB RAM、4 × CD-ROM

REVIEWS

不吐不快

幽魂



自從從軟世得知「幽魂」這個經典冒險遊戲將以七片光碟的大包裝推出之後，我就茶不思飯不想，每天都在期待出片，終於等到了那一天，我跑了三家店才搶到它。回家安裝不到二分鐘就 OK 了。進入遊戲先有一段眞人拍攝的影片、配上精彩的音樂，很能讓人感受到那種未知的、恐懼的感覺。幽魂在劇情、畫面、音樂方面都是一級棒；SVGA 的冒險畫面、大量使用由眞人拍攝的動畫、加上名作曲家的配樂，使我彷彿置身在卡諾莊園裡，隨著女主角一起探向未知的將來，尤在第七片光碟中，電影式的劇情，簡直就像自己被惡魔追殺一樣，玩完遊戲令人覺得像是看了一場驚悚的電影。此外，幽魂在場景中自動切換視角，也就是主角能在場景中走動，而不像其它的遊戲只是以不同的照片來代替場景。另外，劇中的恐怖片簡直令人反胃，如：在人的頭上點火、把內臟塞入人的口中…等，害我那天的午飯都吃不下。

幽魂可稱冒險經典，但有些地方其實還可以更好。如過場動畫電影僅採用 VGA，使人有忽然降級的感覺。若用 WINDOWS 執行，畫面又可比美 SVGA 的電影了，可是畢竟限於視窗太小，玩起來有點彆扭，還有就是價格的問題，也許是成本關係不能普及化，以致於多數人並沒有接觸到這個超級精典大作，眞是可惜。所以，不管你是不是小說迷、冒險迷，都應該試試「幽魂」！保證讓你大呼値得呢！

／克力勳

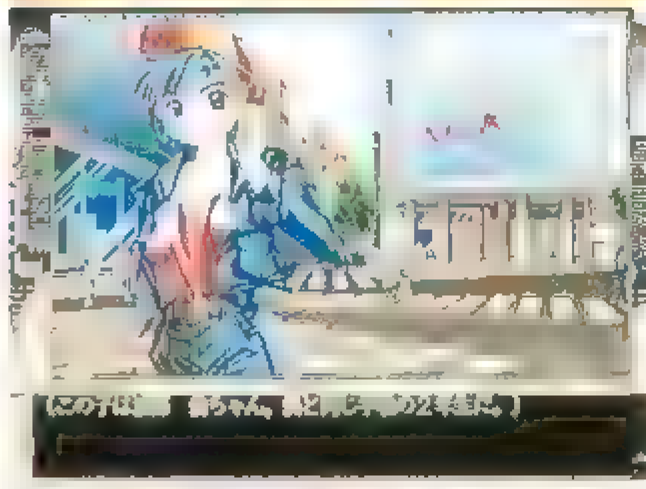
鐵鎖的星辰



當我看到雜誌介紹時，其中精緻的畫面，並且具有三國志的操作介面，更加上「畫工堂」的畫風，所以我下定決心要在發行之日就買下來。一買到手便迫不急及待地將它載入電腦之中，而且準備一堆零食，準備在電腦前作一番廝殺。進入遊戲後螢幕上的畫面從一艘殘破不堪的戰艦，慢慢地轉到艦隊壯觀的出擊圖，然後一顆美麗的星球出現在眼前，簡直是一張地球的照片，只不過海洋是綠色的，本人就把這張圖抓下來做為桌布，突然畫面上星球的附近發生了戰爭，並藉由衛星將參戰中戰艦的設計圖一一呈現出來，這個為時不短的動畫，充份表現出遊戲的背景是在一個動盪不安的銀河。劇情方面曲折迷離，以為平定內亂後可以好好地將內政及外交搞好，沒想到卻被人陷害，誤會化解後又有一位軍事狂人將時空異變，導致不明生物的入侵，其內容就像一部懸疑片，絲毫不知下一步的發展。由於遊戲的音樂是 CD 音軌，所以效果好的不得了，十八首曲子都具有電影配樂的水準，並且省去設定音效卡的麻煩。希望有朝一日。台灣本土能出現一套這般高水準的戰略遊戲。

／雷克

迷走都市



我自從看了五月份的「軟體世界」後，隔天就立刻跑去買了一套名為「迷走都市」的遊戲軟體。一拿回家拆開包裝，就令人感到無比的失望，從沒見過這麼差的包裝及說明書。因為我的電腦是 586 和 16MB 的記憶體，故遊戲操作還算變順暢的，而遊戲中的美工部份也還可以，但最令人無法忍受的，大概就是故事內容方面了，因為實在是太無聊、太離譜了，且在遊戲玩到一半時字幕上常會出現一些莫名其妙的字，使得整句話不連貫，對於人物的對話，常思考良久也無法明白，文字的翻譯工作做得實在很糟糕。

故事內容約為：主角為了高中快畢業了，但仍無法決定是該升學或者就業，而每天在街上閒逛，因而認識了許多女孩子，而這些女孩子也為了主角而在個性上有所改變，使得主角認為自己擁有令人改變的可怕超能力，而躲在家中不敢出門，這時有個女孩跑來告訴他，他是被樹精控制住了，於是兩人便跑去找那樹精解除超能力，後來就過著幸福快樂的日子，整個遊戲大約四小時就結束了。玩完了遊戲後，立即寫下這封信，一吐心中的不快，希望各位玩家欲購買這套軟體時，三思再三思。

/JOY

新蜀山劍俠



我是個標準的武俠 RPG 迷，自然地新蜀山劍俠也逃不出我的魔掌。「新」有著與軒轅劍系列相同的平面移動模式與仙劍奇俠傳一樣的 45 度斜向視角的戰鬥模式（近來的國產 RPG 似乎都順此潮流），雖保有這兩套遊戲的特色，但美術部分就稍顯薄弱了。此外，如戰鬥模式的指令排列方式、武功招式及戰鬥場景等都與「仙」十份雷同，若非美工的表現較差，否則還眞不容易由戰鬥畫面來區分這兩套遊戲呢！音樂及音效部分則遠不及「軒」及「仙」優秀，不是小聲到令人忘了它的存在，就是刺耳到令人受不了！

說了這麼多壞話，該來談談它的優點了。「新」最令我激賞的就是它的劇情了，我因沒有看過其原著小說，所以能否很快融入劇情對我來說是個很大的挑戰，還好這方面的表現沒有令人失望。因爲「新」是小說改編的，所以劇情的精彩程度沒有話說，連以劇情見長的「軒」也略形失色。遊戲的自由度方面，「新」確實比其他兩者好得多，有些區域可自由探索而不會受劇情的限制，但其本質仍只是個單一路線的遊戲，此點較令人覺得可惜。遊戲也採用「軒」的煉化物品增加了遊戲的趣味性，並加入解謎成分，確實增加了許多耐玩性。

整體來說，「新」的美術部分較令人詬病外，其他部分表現都值得稱許，值得熱愛 RPG 的玩家去嘗試。

/蠻牛

臥龍傳



還記得第一次看到臥龍傳的簡介時，它還是 98 電腦的遊戲，當時就因爲對三國的酷愛以及佈陣作戰、即時戰鬥的二大特點所深深吸引住，所以等到中文版的臥龍傳上市後，便趕緊買回家撕殺一番。

臥龍傳在當時的戰略遊戲中屬獨一無二的。其戰術畫面可分爲攻城戰、原野戰、甲板戰，其中以攻城戰最爲難纏，可以說是易守難攻，守城者只要策略運用得當，即使是無名之輩也能輕而易舉的守住城池，但攻城者可就不同了，非引開主力部隊，趁機圍攻敵方將領，才能使敵方士氣迅速降低，這往往會損失大半的兵力才能達成。

而原野戰幾乎是武將的天下，在平坦毫無障礙物的原野之中，首先將部隊佈署在後方（南方），敵人的相對位置（如敵佈陣在左側、則自己就佈陣在右側），以長形陣或三角形陣爲主，先以靜制動，待敵方部隊前進快到中央時便可前進（不要和敵方正面衝突），將陣形定在中央或敵後方集結，讓兩軍擦身而過，下達衝鋒指令，迅速攻擊敵方側翼或後方，衝散敵方陣形，並咬住敵方將領不放，方能克敵致勝（此方法應以騎兵爲主力部隊）。甲板戰最麻煩的是如何將部隊完整的帶到戰線，因爲彎曲的甲板及橋往往會使士兵卡在後方而無法投入戰場，應以弓箭手及步兵爲主力。以上是玩者的個人見解，希望各位酷愛三國的同志們能夠衝鋒陷陣、所向無敵。

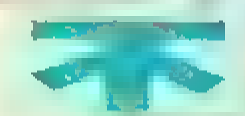
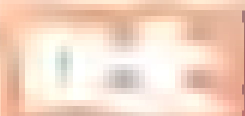
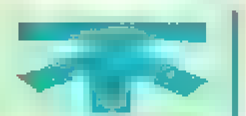
/孟德

終極動員令



在我玩過的外文遊戲中，最好玩的莫過於終極動員令了，尤其是那如身臨其境的戰鬥場面，從建造基地、開採礦業、築防衛武力、訓練士兵、製造坦克…等，到攻陷敵人的基地時，沒有一樣不滿足自己的成就感，而遊戲中的聲光效果也很不錯，當兩軍交鋒時所發出的武器爆炸聲和爆炸效果簡直做得太好了，並且電腦的 AI 和聽取簡報時的英文流利程度也是一級棒，而且任務也很多種更是一大挑戰。說了那麼多的好處，現在也來談談需要改進的地方。此遊戲中的最大敗筆或許就是手册設計了，在手册中關於介紹武器的部分有一些都是錯的，像直升機是兩邊都有的，並不只限於 GDI 一方等等，希望出第二代時能改進，不過不可否認的是：這的確是一個非常特別的遊戲。

/十方靈動


變態蜥蜴再現江湖，
爆笑超人轟狂而至。



這是一個奇妙的故事，
一個充滿「變態」和「爆笑」的瘋狂世界，
一個讓您在最無壓力下盡情發洩您被壓抑之變態狂想的遊戲，
現在，就要在這裡誕生了…

來，變態一下吧！



鎖定七月初~~堂堂問世！
○ 最受歡迎連載漫畫《蚱蜢超人 L-MAN》堂堂改編，保證讓您從頭到尾笑倒在地！
○情節誇張，造型逗趣，讓您彷若欣賞一部《L-MAN》真實卡通一般！
○最豐富的動畫，最爆笑的招式，保證重現原作無厘頭式之趣味。
○精彩的語音支援，熱鬧滾滾，笑果十足，
大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F TEL: (02) 356 3567 FAX: (02) 356-0969
服務專線 (02) 3560955
漫畫授權：
大然文化

春秋爭霸傳2

問鼎天下



三千年前中國戰場即將重現

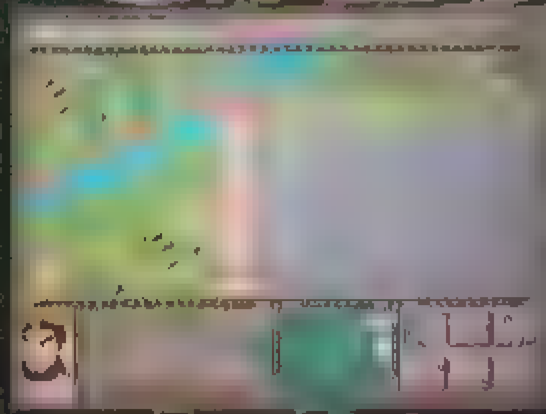
古國英雄再展雄風

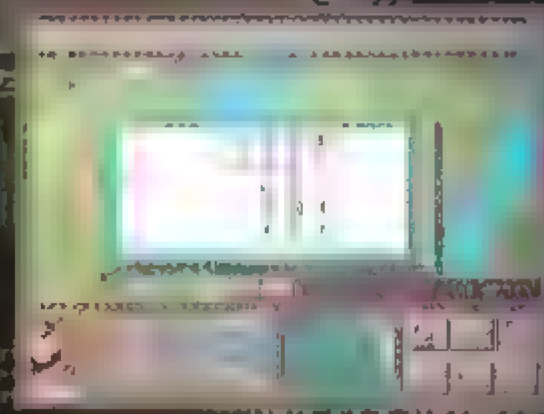


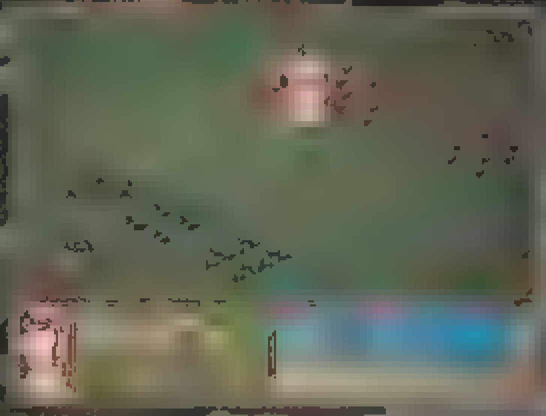
人才濟濟學術發達文化興盛

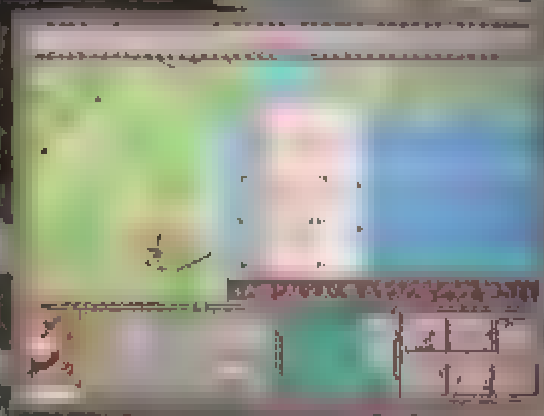
三國時期望塵莫及

本月下旬 ★ 搶先上市









大富翁 3

立足台灣 胸懷大陸

放眼全世界

重量級的爆笑益智遊戲

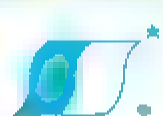




- ★政府建地出租，飯店、辦公大樓、度假中心任您興建。
- ★機車、汽車、火車、飛機、輪船，交通工具大翻新。
- ★競爭激烈的房地產、股票市場，考驗您的投資眼光。
- ★收購最大的股份，就能成為多家企業的董事長。
- ★信用卡、高利貸、抵押借款，讓您資金運用更靈活。
- ★操作簡便，支援滑鼠、鍵盤及大宇搖桿。





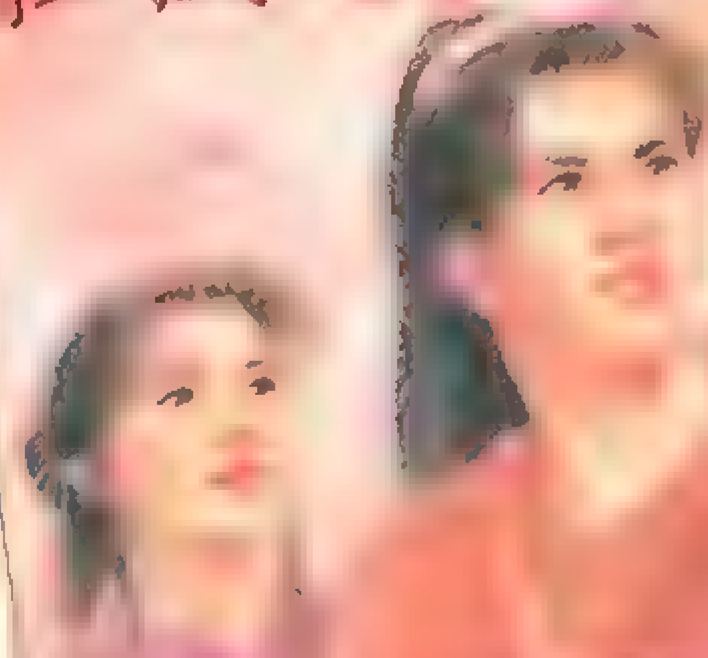


大宇資訊有限公司

台北市忠孝東路二段88號8F TEL (02)356-3567 FAX (02)356-0969

(02)356-0955

仙劍奇俠傳



新風格文藝武俠角色扮演遊戲

★刻骨銘心的愛情悲喜劇，對白風趣情節詭譎多變。

★超震撼全動態回合戰鬥，敵我雙方皆有獨特招式

★大氣魄的華麗法術動畫，戰鬥雷霆萬鈞臨場感十足。

★氣勢磅礡的情境配樂，揉合視覺幻想與聽覺震撼。

★四十五度斜向立體畫面，場景上天下地，氣勢逼人。

★生動活潑的小角色動畫，串連劇情貫穿全場。

★特別收錄8首遊戲主題音樂，曲曲動聽回味無窮。

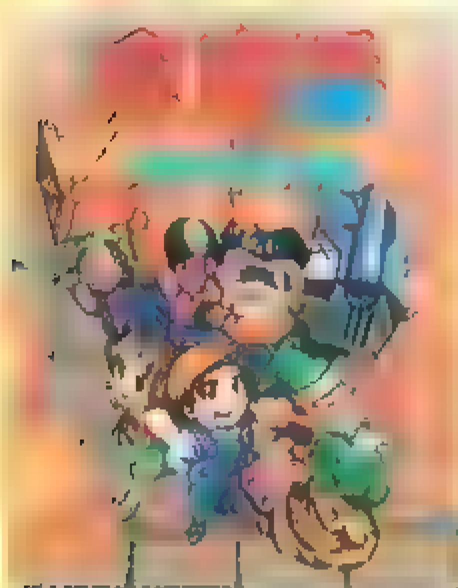
緋王傳II





- 充滿機關及謎語提示的20多個關卡，等待你來破解。
- 依角色特性進行編組，可組成白刃、魔法、飛行部隊等。
- 所有物品及指令均圖形化，提供最佳視覺及操作介面。
- 可任意開啟功能視窗，隨時監控各部隊的作戰行動。
- 下達導向移動設定後，部隊會以最短路徑進行索敵掃蕩。
- 內含20首重編樂曲，是值得玩家典藏的音樂發燒片。

倉庫番玩家總動員





★大宇首度移植自日本 98 版的最佳遊戲系列。

★共有 306 關供玩家挑戰，難易適中，新手入門最適宜

★八位生動活潑的角色及相關配樂可隨自行設定而更換

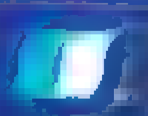
★內附編輯模式可供玩家設計另 306 關，挑戰其他玩家。

★簡易滑鼠操作，人物可以最短路徑移動至目的地，省時又方便

★VESA 自動偵測螢幕卡解析，提供最佳的視覺畫面效果。

★有本事把編輯好的傑作寄到本公司參加徵選，好彩頭等著你來拿

THINKING RABBIT®



大宇資訊有限公司

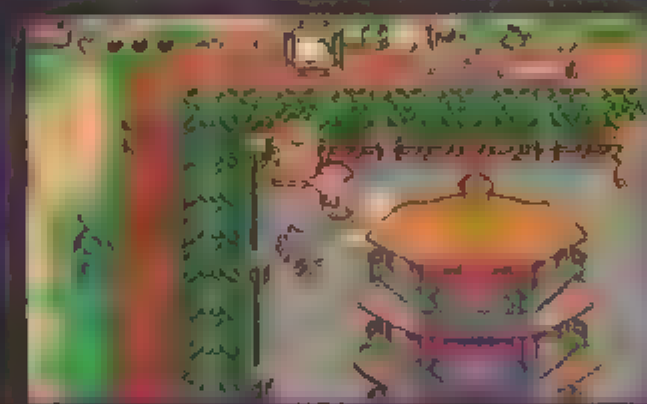
台北市忠孝東路二段88號8F TEL: (02) 356-3087

服務專線 (02) 356-0955

真誠的希望您給我們意見，請E-mail至：sandy @ foursome. hinet. net

THE LEGEND OF DRAGON

龍之傳奇

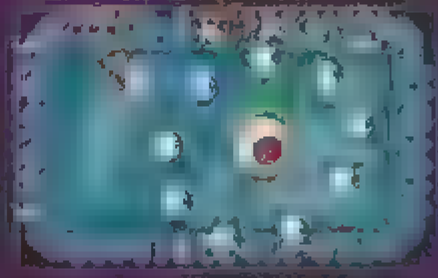


- 孫悟空 與 小龍女 領銜主演
- [illegible]
- [illegible] 足迫力的魔頭怪獸
- [illegible]
- [illegible]



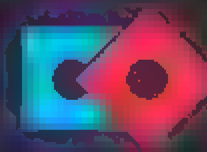






96年最值得品味的 A-RPG !!!

八月發售予定

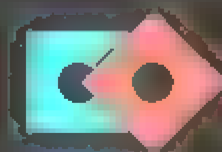


智宇資訊 MB Software

精訊資訊有限公司

俠客英雄傳3





秦武爭戰

往的世紀

人的對戰

的爭奪

在此世紀生存

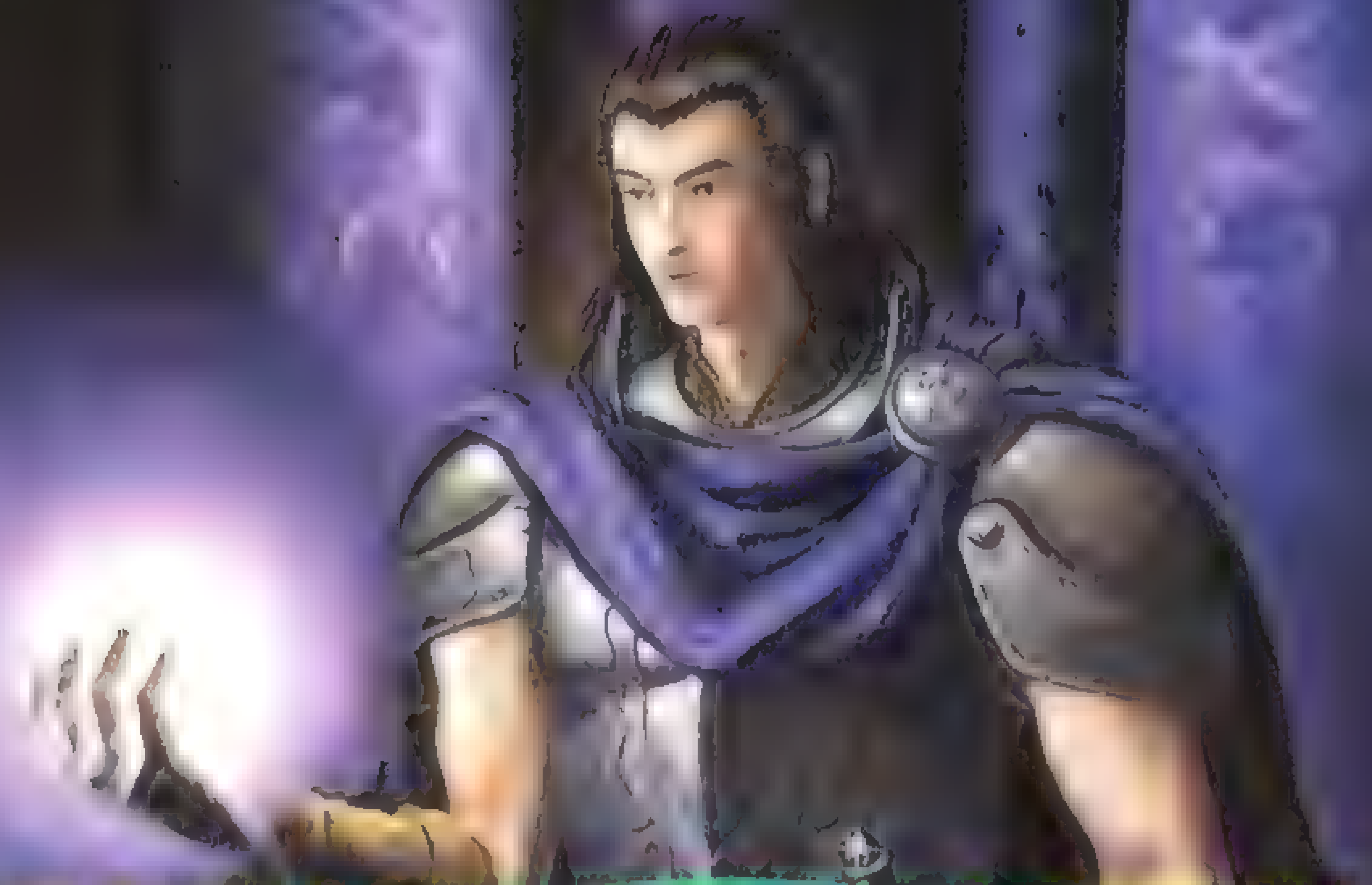
中文即時戰略遊戲

八月隆重推出

製作發行：森雅資訊有限公司

台北市永吉路278巷2弄16號 TEL:786-8501 FAX:[illegible]7777

傳說紀元



曾經創造人類的主宰，如今想毀滅人類！

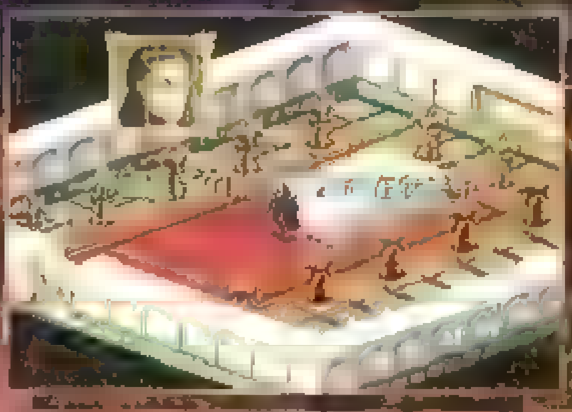
冷酷無情的造物者　奮力抵抗的人類諸神

即將爆發的全面戰爭，誰是最後的關鍵？

撖波軟體

TEL:(02)232-3670 FAX:(02)232-3671

CD ROM/DISK





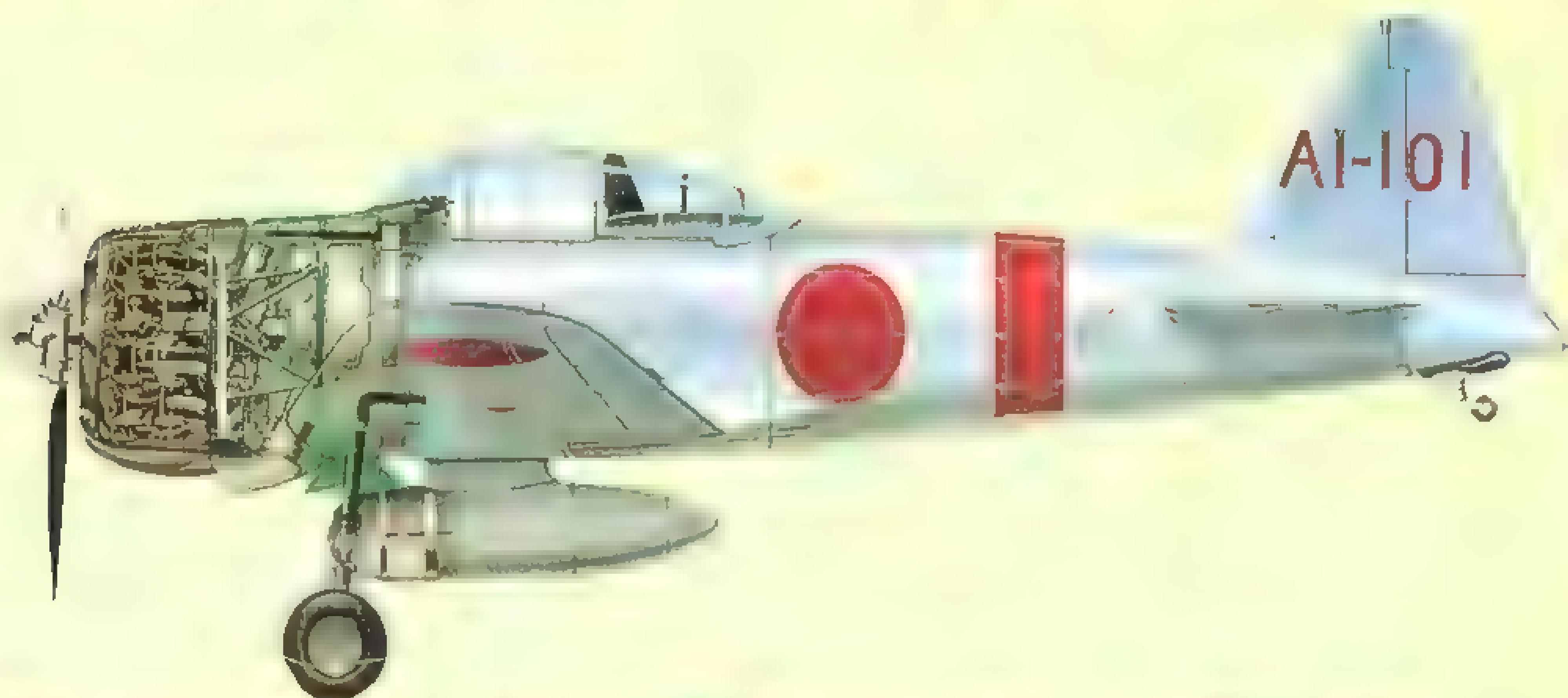
多變的謎題／動人的音樂

刺激的戰鬥

2601

帝國聯合艦隊

REAL SIMULATION GAME OF NAVAL BATTLES



戰爭史上最慘烈的海上戰役！！

日本皇紀2601年（公元1941年），日本帝國最高戰略指揮中心　皇軍參謀本部向帝國海軍聯合艦隊司令部下達了空襲盟軍海上基地的出擊命令。
這項命令改變了日本在二次世界大戰中的戰略地位，也造成了日本幾乎亡國的悲慘命運。事隔50年，你再度接到這項攻擊命令，你必須改寫歷史，殲滅盟軍艦隊，率領帝國海軍聯合艦隊成為二次世界大戰中的海上霸主。



◎以太平洋海域為背景，共有 8個區域，15個以上的戰鬥任務。偷襲珍珠港、中途島戰役、馬里亞納群島戰役....各個著名的海上戰役將忠實的重現在您眼前。

◎從零式戰鬥機到大和號戰艦，近百種日本海上、空中武器任你調配指揮。隨機的戰鬥狀況，即時的互動戰鬥，考驗您的臨場反應，讓您充分體驗海上戰鬥無與倫比的風格與魅力。

◎各種艦隊作戰系統編制、航空母艦上的機種調配、裝備人員編制、武器彈藥管制及艦隊的陣形編排、移動狀況，讓您完全發揮領導統御的專長感受身為艦隊司令號令群雄的無比快感。

出版　仕積股份有限公司
台北市忠孝東路四段148號1002室
TEL：(02)7738959・FAX：(02)7732462

授權　NEXUS INTERACT

轉校生 II



天使們的午后 COLLECTION2

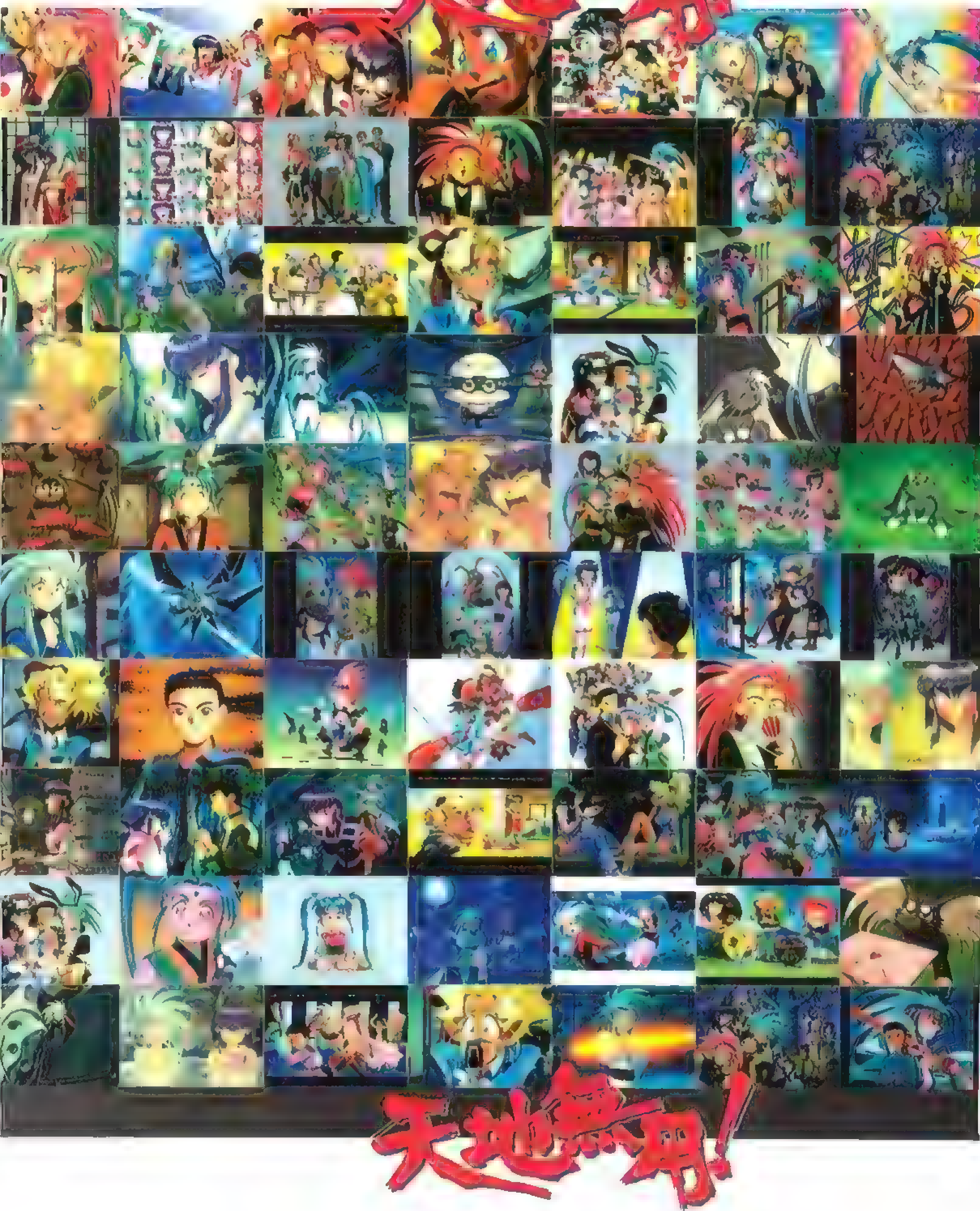


我是新來的轉校生
還有很多不懂之處
請多指教……

天堂鳥即將推出之鉅作



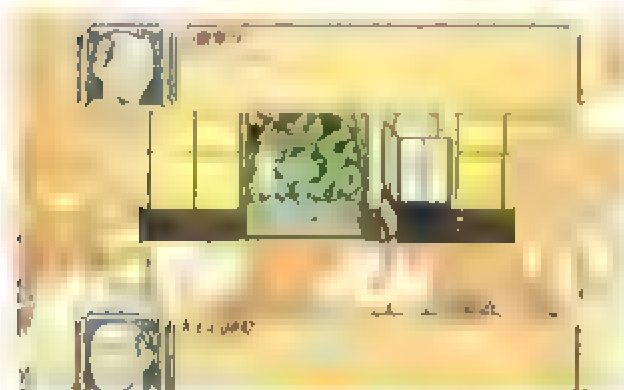
天地無用!



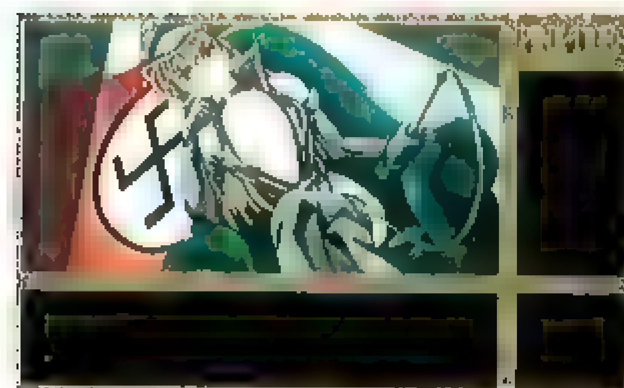
98精品店

☆圖文：GRX☆

本期精品











學生時代の物語









扣胸釦中...





真說忠臣藏



●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下　●HDD：專用
●滑　　鼠：專用　●執行平台：DOS



劇情故事畫面



類似養成遊戲的主畫面

嗨，歡迎再度光臨精品店！我是店長 GRX。這回店裡首先要爲大家介紹的是一款類型風格都相當獨特的遊戲－『眞說忠臣藏』。

OK，首先來看看在類型上獨特的地方。『眞說忠臣藏』可說是一款半養成，半戰略，卻又有一點 AVG 味道的遊戲；雖然在遊戲一開始時有著 AVG 式的對話選單，然而在進入遊戲後，



來喲！來喲！要下注的快下啊！



在家中集合群臣

卻要『養』個數來月來增加主角在各方面的屬性與實力。在培養好實力後，便是以戰略介面的方式來和對手展開一場生死之戰。您說，這遊戲的類型有夠複雜的吧！

至於在風格上，『眞說忠臣藏』也倒是蠻獨特的。其遊戲所設定的年代背景是一般養成遊戲中很少見的古日本，而美術風格亦是遊戲界相當少見的寫實派畫風。所以，『眞說忠臣藏』給人的初期印象可說是蠻深刻的呢！



找到了一個不錯的人才



兄弟們，時候已到了，出發吧！



衝啊！不要留下任何會動的東西！



給自己休息一下，去遊山玩水吧！



戰鬥畫面之一景



地圖移動畫面

歐洲誘拐遊戲

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下　●HDD：專用
●滑　　鼠：專用　●執行平台：DOS

PINK★TIGER

遊戲抬頭畫面

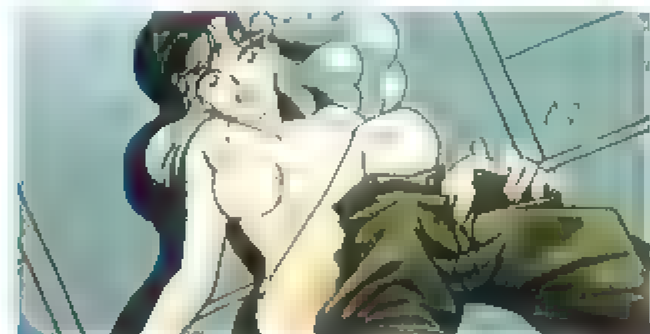


真的！真的需要我幫忙嗎？

光聽這名字，就可以讓人毫不猶豫地猜出這遊戲的內容了。『歐洲誘拐遊戲』一沒錯，這正是一款以國際誘拐事件為主的美少女 AVG 遊戲。而身為偵探主角的你，在遊戲中的主要任務便是要穿梭在各國之間，追查並破獲該誘拐犯罪集團。



遊戲中可是美女如雲喔！



是妳先用槍指著我的，可別怪我…



別小看畫面中的女人，她可是一流的殺手喔！

不論是在人物美型度或H度上面，『歐洲誘拐遊戲』的表現可說是蠻出色的（當然，這點玩家可以自行從畫面上印證的。）不過相對地比起來，遊戲的背景與劇情可就乏善可陳了（黑白的背景掃瞄圖？太懶了吧）。

喔，對了！『歐洲誘拐遊戲』中有一點倒是讓人不得不提一下。那就是該遊戲對主角可是非常不仁慈的，只要有機會，一定會把主角幹掉。而且到後來簡直是宰上癮了，走錯地方 GAME OVER，摸錯地方 GAME OVER，說錯話也 GAME OVER，真是讓人為之氣結啊！



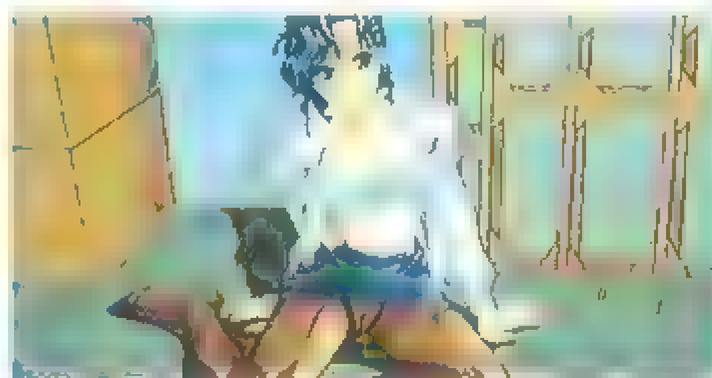
請別誤會，我只是一時腳滑而已



多動人的曲線啊！



地下基地之一景



請妳不要引誘我好嗎？

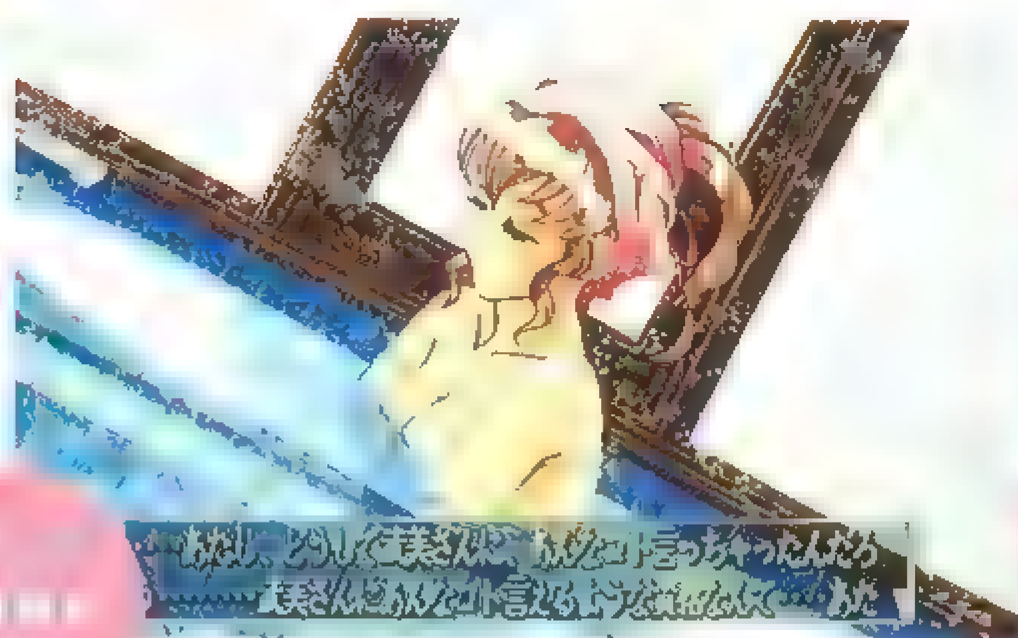


哇塞！這姿態也實在太誇張了吧！



真是讓人忍不住噴鼻血啊！

Perfect Blue



■所須配備：NEC PC-9801 VM 以下　■HDD：專用
■滑　　鼠：支援　■執行平台：DOS



BYE ！ BYE ！我的小可愛！



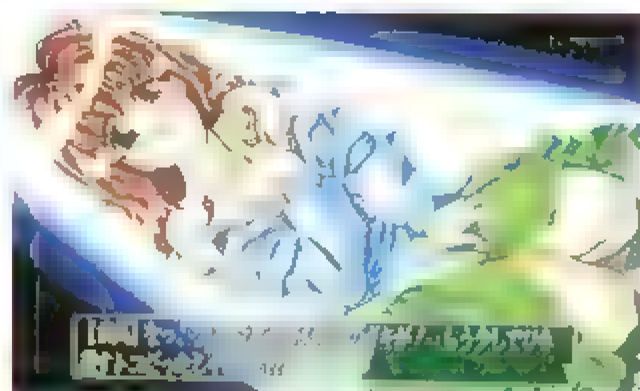
遊戲中最主要的二位女主角

這是一款相當典型，但是遊戲名字卻取得不錯的制式美少女 AVG 遊戲－『 Perfect-Blue 』。

〝酷哥＋美少女＋女子校〞所主成的一段愛情故事，這便是『 Perfect Blue 』（以下簡稱 PB ）的劇情大綱了。當然，誇張的男女關係及 H 畫面是在所難免的啦（不然怎能叫 H GAME 呢）！



嗨！大家好！



嘿嘿！又是英雄出馬救美人的時候了

雖然說劇情（俊男美女的校園愛情故事）與介面（制式的選單式界面）都是老掉牙的樣版，不過 PB 還是有一些改良的地方（比方說多線式的劇情結構，超大的對話字幕等）。而且，在美工水準上表現， PB 也可說是可圈可點的。



這位大ㄎㄨ、可就是咱們主角了



你看！叫你不要出門就不聽，嚇到別人了吧！

不過說真的，如果拿電視界的專業用語來形容的話，那 PB 著實可說是典型的肥皂劇了呢！



一看就知道不好惹的女人



喂喂！高中生不可以抽煙的！



多溫馨的畫面啊！

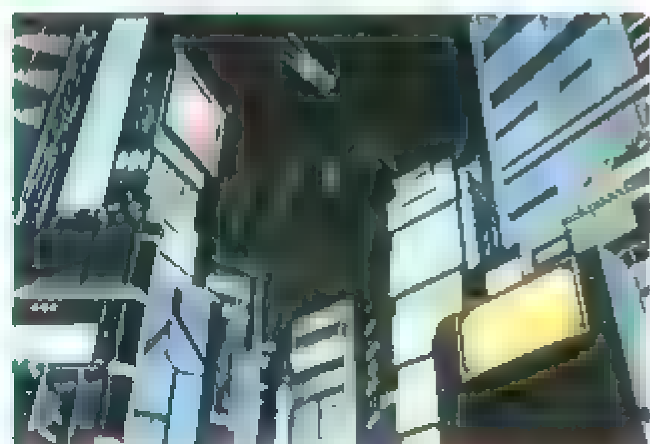


感人的一刻

Virtuacall 2



●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下 ●HDD：專用
●滑　　鼠：專用 ●執行平台：DOS


遊戲開始時的劇情介紹


她就是咱們可愛的女主角囉

好像這一陣子日本又在流行電話約會似的，這款『Virtua Call 二代』（以下簡稱 V2），和上上一期所介紹的 Paradise Call 一樣，也是一款以打電話約女孩子爲主要型態的 AVG 遊戲。

雖然是打電話遊戲，不過這次 V2 可是把年代搬到了未來了喔，在 V2 所設定的那個年代。電話已不只能傳送聲音而已，還


這輸入介面夠華麗的了


相信嗎？她只是個女接線生而已

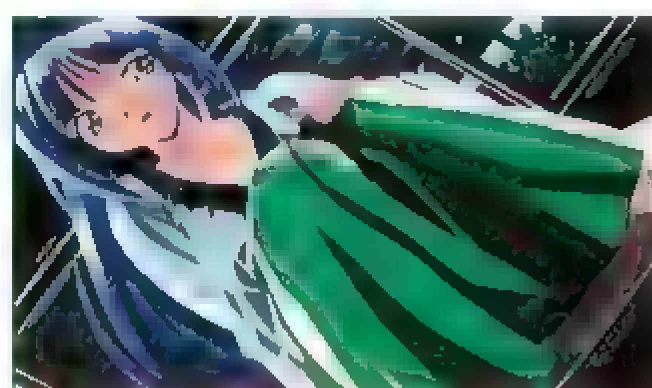
能傳送觸覺與感覺呢！呵呵呵，如果未來的電話真的能到這地步的話，那特種營業的業者恐怕就要關門了。

不過話又說回來，雖然遊戲的點子非常不錯，而且美工水準也蠻高的。可是 V2 的難度可是不低呢！在遊戲中所提供的女孩子可是相當有個性的，只要你稍微講錯話，或講的話不對味的話，她們可是會毫不留情地跟你說 BYE ！ BYE ！的喔！所以，


和女孩子的對話畫面


對不起啦！我不是故意的！

要玩 V2 的先決條件就是－練好日文吧！


此時無聲勝有聲啲！


真沒有女人味的女人啊！





ドラキュラ伯爵



●所須配備：NEC PC-9801?? 以下 ●HDD：支援
●滑　　鼠：專用 ●執行平台：DOS


好！這抬頭畫面夠味道


你相信嗎？這是遊戲的設定畫面

在這回的精品回顧中，要爲大家介紹的是一款風格相當獨特的遊戲—ドラキュラ伯爵。

提到「ドラキュラ伯爵」這個名字，相信對中古神怪故事有興趣的玩家應該不陌生吧！ドラキュラ伯爵可說是中古世紀非常有名的吸血鬼，在許多恐怖小說與電影中都可以看到這個名號的。在一般人的印象中，吸血鬼通常是披著黑色披風、耳朵尖長、口露獠牙的怪物，能化身爲蝙蝠


陰森的劇情介紹畫面


小妹妹，妳怎麼了啊！

及其它類型，而且是不死之身，只有用陽光、聖水、大蒜及十字架才能克制它，而唯一消滅它的方法，就是在白天其睡眠時，在它的心臟釘下木樁，才能消滅這可怕的不死生物。

既然遊戲主角是這樣的一個人物，那遊戲的內容當然就可想而知的了—找到美女，然後吸乾她的鮮血。

不過說眞的，雖然早有準備，但半夜玩起這遊戲，心裡還是會毛毛的呢。〝被開膛手殺害的屍體〞，〝半夜出現的詭異老人〞，〝被野狗群分食的馬屍〞等，加上遊戲中獨特的灰調畫風。

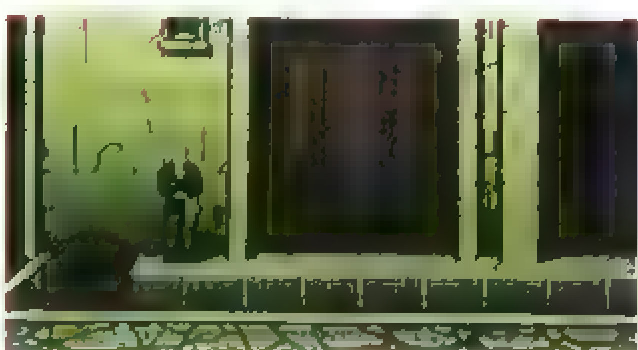

嘿嘿嘿，妳是逃不掉的


遊戲的畫面可說是陰森極了

眞可說是有夠〝不氣味〞的了。

「獻給我妳的鮮血，並成爲我永恆的僕人吧!!」


乖乖的成爲我吸血伯爵之永恒僕人吧！


黑暗的城堡及不氣味的守門員


以爲躲到神殿就沒事了嗎？


真是的，也不找個隱密一點的地方

98 精品店 疑難解答中心

這裡可說是屬於玩家們的自由天地。凡舉任何關於 98 的疑難雜症或關於本店的任何建議與指教，都歡迎來信。來信請寄

高雄郵政 28-34 號信箱
98 精品店 GRX 店長收既可

彰化 黃讀者

Q：請問店長，能不能請軟體世界代理 79 期精品店中所介紹的『エリア 88 』，並改版中文呢？

A：嗯，目前軟體世界是沒有在代理日本遊戲的。不過，你可以寫信到專門代理日本遊戲的公司（華義，天堂鳥等）去建議看看喔！

宜蘭 羅讀者

Q：能不能請店長介紹一些有出畫册，錄影帶的遊戲呢？

A：這，還眞是個奇怪的嗜好呢！嘻嘻，你不會只玩有出畫册，錄影帶的遊戲吧！其實，日本遊戲大多有出畫册的習慣，如同級生系列，卒業系列等；不然，發行公司由時候也會將許多遊戲集合後在共出一本畫册。

至於錄影帶的話，目前好像只有同級生，卒業及蘭斯系列有出過而已耶！

台中 許讀者

Q：請問店長，現在市面上有出現許多日文的光碟遊戲，可是我的電腦跑不出來耶！

A：目前市面上的日文光碟遊戲大多是要用 J-WINDOWS（日文視窗）來執行的，而且有很多都是 J-WIN95 專用的。

所以，要買前一定要先看清楚。如果您沒有 J-WIN95 的話，那店長還是勸您不要花寃枉錢了。

雲縣 謝讀者

Q：請問店長，你認為是先有 98 還是先有 PC 呢？（我和同學互相打賭泡麵一碗哦！）

A：如果是單純指 NEC98 系列和 IBM PC 的話，那 PC 的歷史應該比 98 早一些些吧！



編輯後記

『怎麼可以在雜誌上放這種圖？這是一本全家都在看的雜誌耶！』

是的，我知道這是一本全家都在看的雜誌。但是精品店中所放的圖片已經幾乎沒有露點的了。而且在民國 85 年的今天，連國營的三台電視台都在播放全裸的電視廣告了耶！

唉，如果您還是不能接受，Sorry …能不能請您在將雜誌交給小孩子之前，先用釘書機將精品店的那四頁釘起來好嗎？

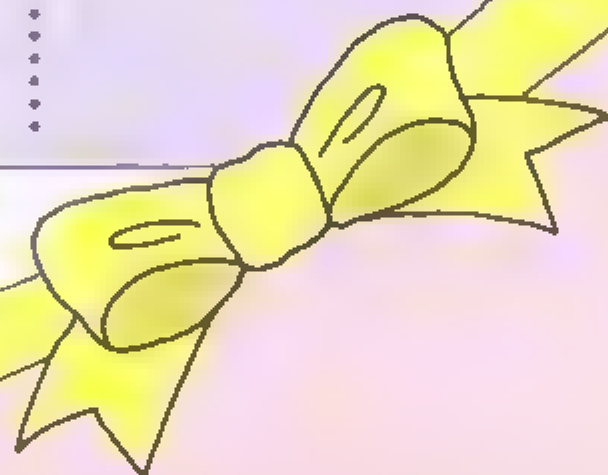
『民俗風情不同，為什麼硬要介紹這些遊戲？』

現在是 1996 年，在國際網路如此發達的今天，請不要讓台灣人像我一樣。在 20 歲之前只知道有英文字的才叫做 GAME，而全世界的電腦都叫 PC 或 APPLE！

如果不能接受那您就拒絕她，但是您不能因此而要求斷絕所有成年人的求知權。

我無意與任何人爭辯，也無意去挑戰任何傳統。但是，不論您們封鎖資訊的理由是什麼，我都不會改變我傳遞眞相的心。

GRX



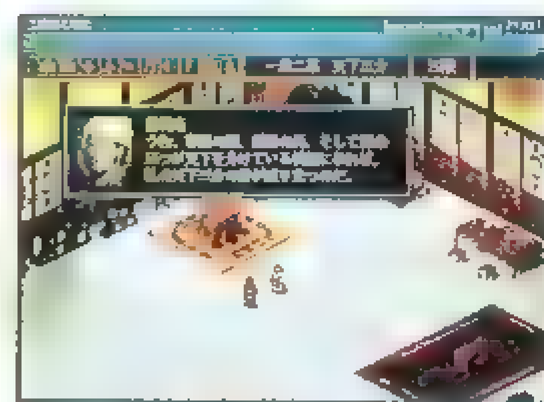


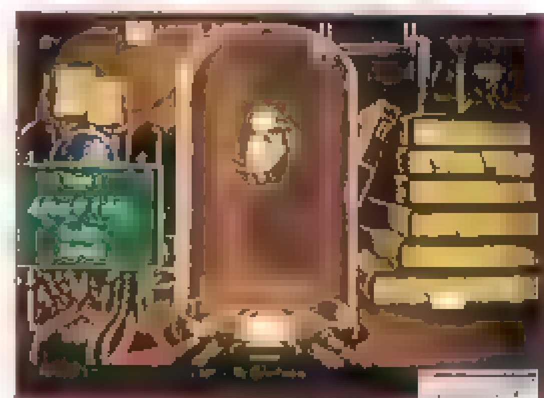
DOS/V八百屋

やおや

自 Windows 95 問世之後，日本對該作業系統可謂是 " 趨之若鶩 " 啊！各種工商軟體開發不僅朝著 Win 95 邁進，連遊戲界也紛紛將舊版的9801、DOS/V 的賣座遊戲改版成Win 95 版，或開發支援Win 95 的新遊戲，彷彿不跟Win 95 沾上點兒邊的話，遊戲的銷路就會大大減少！由於日本一窩蜂地發行 For Win95 或 Win 95 Only 的遊戲，新遊戲多得讓人目不暇給，本期應市場需求，特增加本專欄的頁數，為讀者報導最受歡迎的日本遊戲。

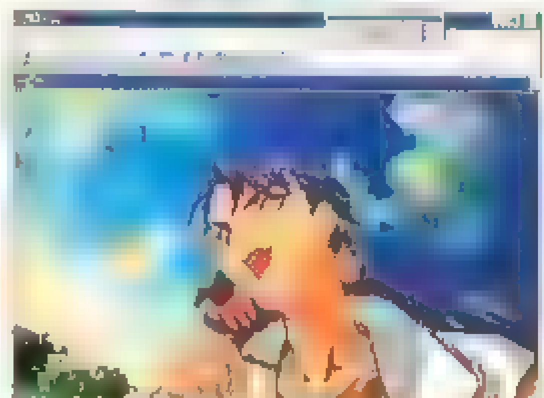
而本專欄之原任店長－RXZ，因不堪目前大量遊戲的摧殘與壓榨，自動請降店小二一職，雖然已卸下店長之職務，但仍舊需接受現任店長之差遣，與各位店小二同仁們，一同為喜好日本遊戲的讀者，作最精彩的報導。好好享受本期的 7 道好菜吧！
Enjoy it !!


三國志孔明傳


妖精傳說


大戰略V


模擬商店

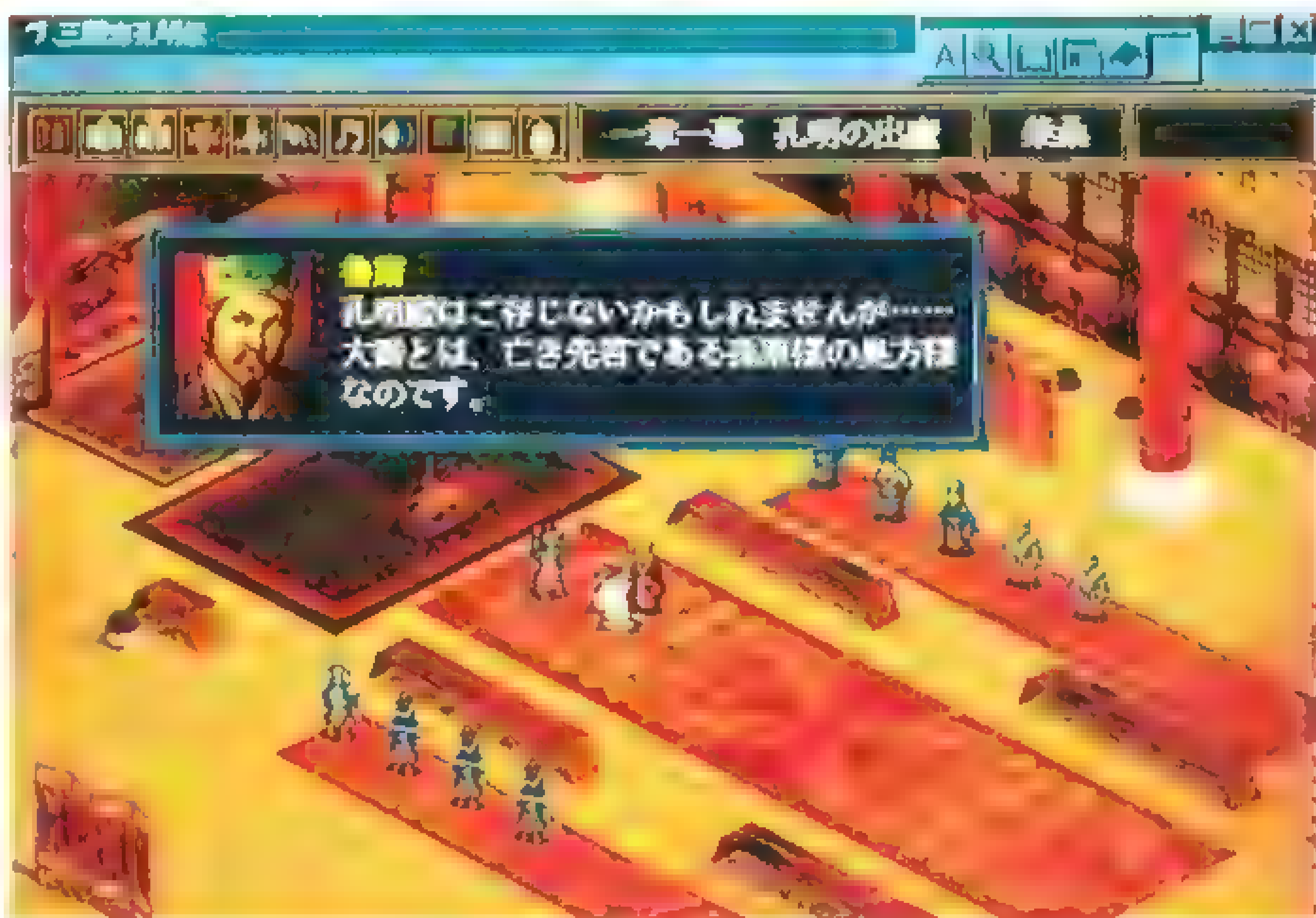


戀愛女王SPECIAL版


賽馬大亨 2 加強版



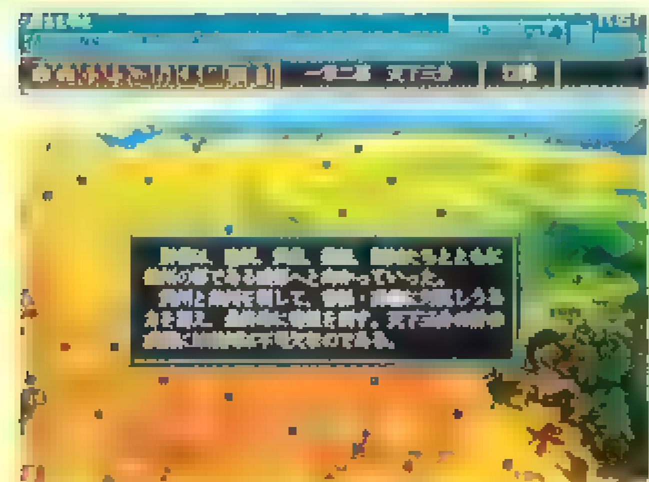
三國志孔明傳



前一陣子大家才爲劉備打下了三國的天下，靠的是劉、關、張三人賣命演出的三國志英傑傳，讓市場上的三國溫又升高了起來，緊接的是孔明傳、三國志五代和三國志－風雲再起，一下子把氣氛升到最高點，而國內也將在七月左右出現兩個以三國時代爲背景的大作－三國演義 2 和三國風雲，今年可眞是風光的三國年，對像筆者之類的三國迷來說，眞是樂透了！言歸正傳，這款由光榮製作發行的三國志孔明傳，不但是遊戲名稱和三國志英傑傳（以下簡稱英傑傳）很像，遊戲進行的方式也是一模一樣，可是如果你不跟著我們來看看的話，就不知道光榮這回葫蘆裡賣的是什麼膏藥喔！

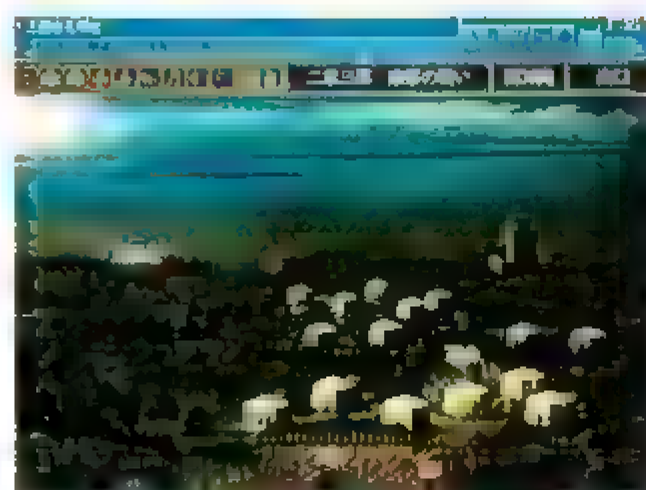
一步一腳印

下面那句接的是「大家愛三國」哦！呵呵！遊戲的主角這次不再是大耳朵的劉備，而是頂頂大名的諸葛亮。諸葛亮，字孔明



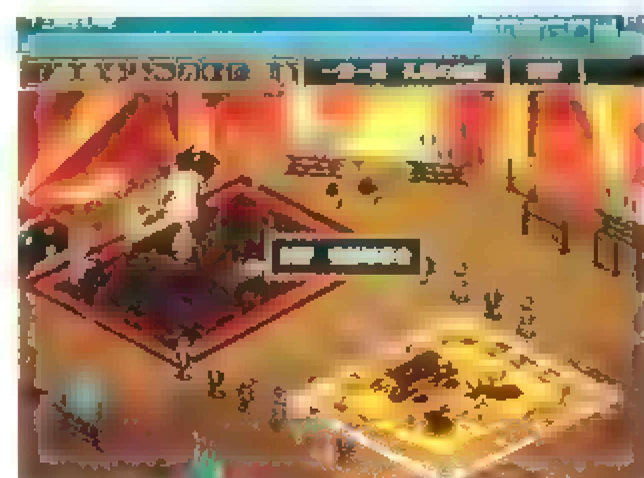
關卡之間的劇情介紹

，生於西元 181 年，東漢名臣諸葛豐後裔，父珪爲泰山郡守，叔父玄任予章太守，西元 193 年曹操爲報殺父之仇討伐陶謙，殺數十萬人，當時正在徐州的孔明受



規模壯盛的軍營

到戰火波及失去了雙親，三兄弟瑾、亮、均捨棄了祖先遺留下來的土地，向西南方一起逃往荊州投靠叔父，而在荊州太守劉表的堅守策略下，是東漢末年唯一的太平之地，這就是遊戲一開始的片頭。透過這段簡單的敘述，我想大家也對孔明的少年會有所瞭



曹操軍之幕舍一景

解，遊戲全篇內容是以三國演義爲主體加入了某些稗官野史，使得遊戲本身除了英傑傳的戰鬥之外，更添加了動人的故事情節。



在商店中購買各項物品

對於求才若渴的玩家而言，在三國志系列中，總希望一見這位用兵如神的傳奇人物，現在你就有這個機會，和孔明一起經歷華容道義釋曹孟德、赤壁借東風、周瑜打黃蓋、七擒七縱平南蠻、六出祁山、街亭失守斬馬謖這些小說中的傳奇鏡頭。

音聲新境

和三國志五代一樣，孔明傳

也使用了 CD 音源，在音樂的氣勢上雖然沒有那般地磅礡，但是卻有一種難以言喻的深度感，如果你有好的喇叭，一定要用心聽上一聽，它的重低音相當地沈渾有力喲！而音效方面就顯得單薄了些，如果你用的不是 WIN95 的話，最好還是把音效關掉，在 WIN3.1 下開音效會讓遊戲進行的速度大受影響。就像大多數的 CD 遊戲一樣，孔明傳也提供了一部小巧可愛的點唱機，讓玩家可以任意選擇播放，在你完成了一場戰役之後，這個地方適合你端杯果汁或是咖啡之類的冷飲，好好地回味一下故事和戰鬥中的每一個情節。

歷史的包袱

看過這個標題，我想十之八九的人會以為是遊戲故事的包袱吧？！別誤會了喔！這個包袱是



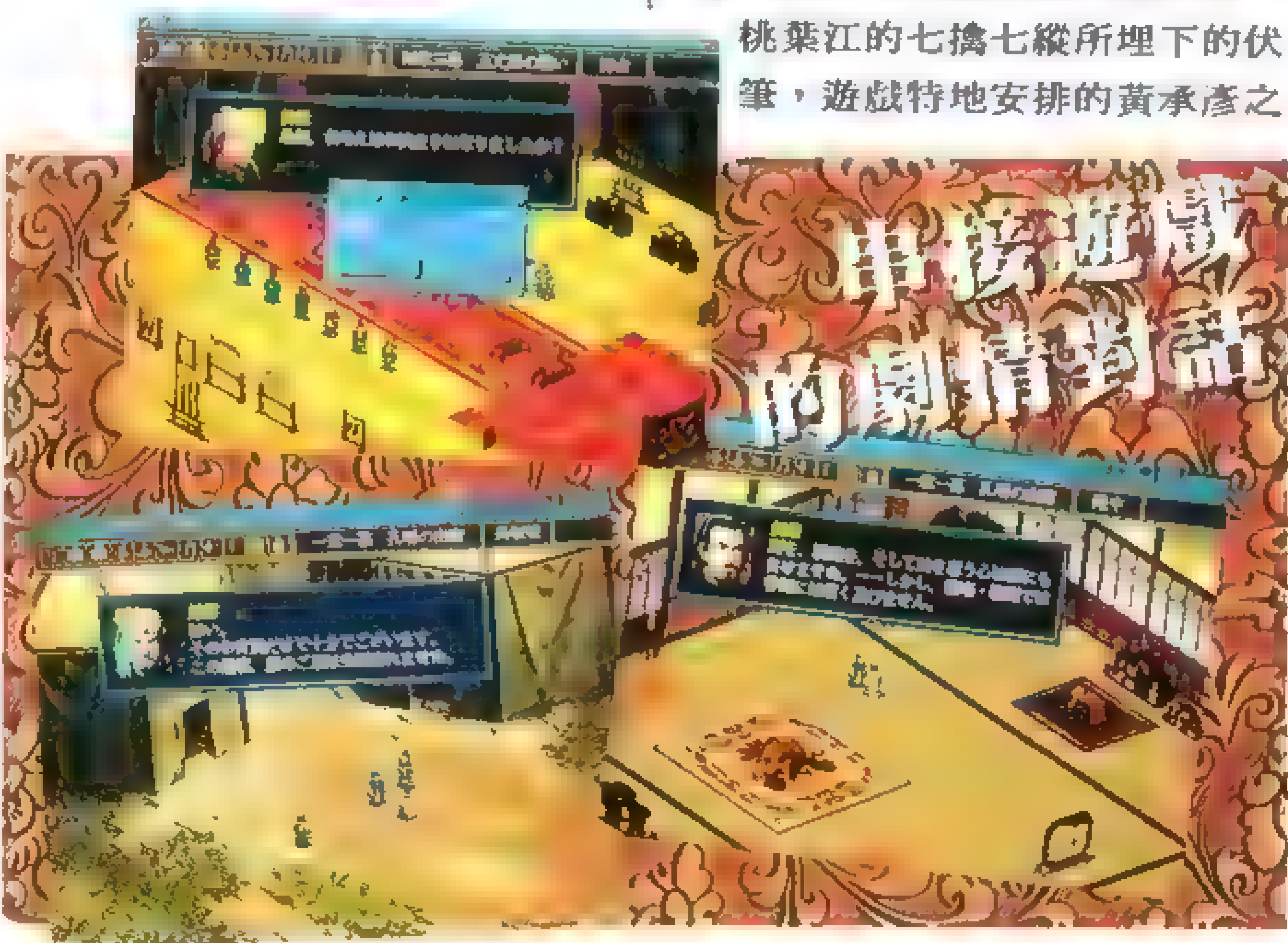
○張飛之單挑動畫



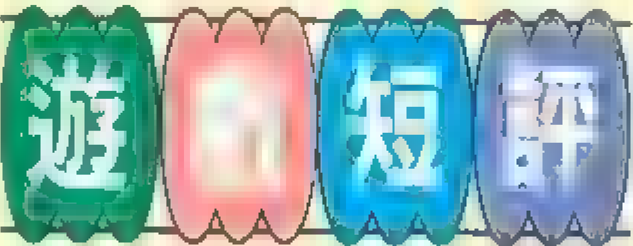


○戰略 RPG 式的戰鬥

遊戲進行時無行中加給玩家的。改編的劇情真的可稱得上是曲折離奇，比起遊戲一開始時那種沈悶的感覺，就像是一場漸入高潮的好戲，把甘蔗倒過來吃的感覺。由於遊戲的進行一直是按照我們熟知的故事在進行著，所以筆者一度以為它真的會來個星落五丈原，為遊戲劃下句點（真的就是那種感覺，欲擒故縱一般），不過幸好遊戲在這裡轉了個彎，把病死五丈原一段變成詐死騙司馬，反倒是把司馬懿給嚇病了，也將劇情推到最高潮；而最令人感動的，不外是在永昌→五溪峰→瀘水→夾山谷→西耳湖→禿龍洞→三江城→銀坑洞→盤蛇谷→桃葉江的七擒七縱所埋下的伏筆，遊戲特地安排的黃承彥之女，與諸葛亮所生的諸葛瞻，在遊戲後段巴西救孤城所展現出來的那種血濃於水的親情和報恩的孟獲，全部釋放出來，讓筆者即使是在寫這篇文章的時候，仍然有一種奪眶欲出的淚，一種莫名的感動。



串接遊戲的劇情對話



在孔明傳中，光榮又再次地展現出其雄厚的美工實力，人物和物品的造型均有 3D 化的傾向，遊戲初期經常有片段回憶，但不像仙劍奇俠傳那般有震撼力，單挑的動畫場面太過單純，往往只是換個人重演一次，招式完全一樣，在戰鬥的小動畫上就相當有趣，你會看到老虎縮頭還有人物翻倒的爆笑模樣，沒有行動過的部隊還會在那裡踏步，很直覺地就可以知道而不需要一個一個查詢。雖然戰鬥的場數不如英傑傳多，而且在難度上也沒有英傑傳困難，但是別忘了哦！筆者前面就提到過，孔明傳是以它的劇情取勝，在劉備死後孔明獨撐大局，在名將多已殞落（關羽、張飛、黃忠等人相繼歸西）之際，給玩家的感覺無異是沈重的失落感，可是遊戲卻在這個最困難的地方站穩腳步，讓高潮在這個地方出現，也顯現了孔明的能力，感受那份鞠躬盡瘁死而後已的精神，這是筆者認為它最成功的地方。其它枝尾末節的地方，像遊戲的操作系統也承襲了英傑傳的介面，如果你既沒有接觸過英傑傳也沒玩過三國志，筆者請你一定要來感受一下三國時代的豪氣與感人的歷史片段，不管你有沒有念過出師表，當你玩到那一段的時候，相信你的心也會跟著掀起陣陣浪潮。

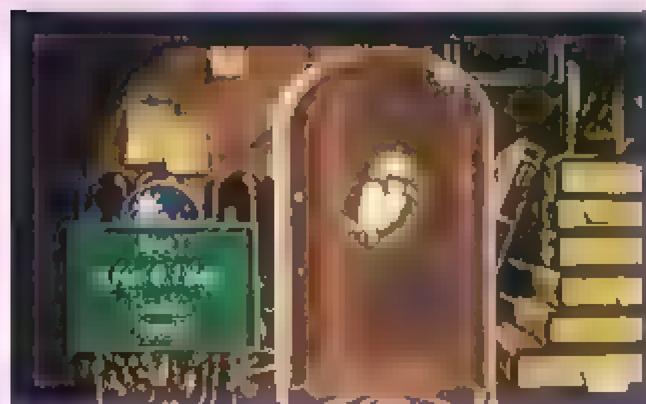
／RXZ



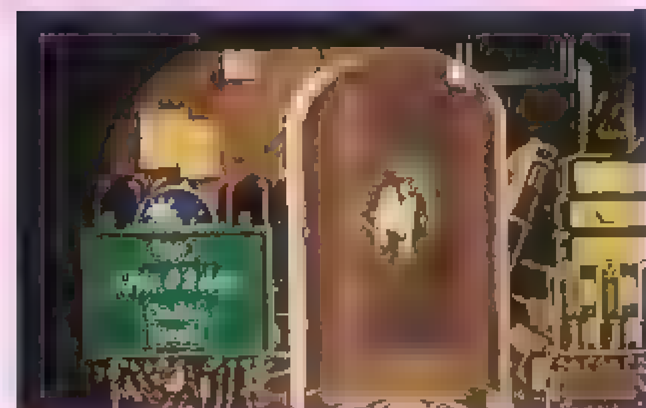
妖精傳說



歐州中世紀非常流行許多神話、魔法傳奇，直到現在還常爲人所樂道，如巨龍、獨角獸、妖精等。妖精是中世紀鍊金術士所創造的人工小生命，利用各種育成的裝置設備所培育而成的妖精，也存在著某些的不安定個性。小妖精的待人處事應對進退，都可以從她的各種行爲姿勢表情反映出來；有時候，小妖精散發著狂野的魅人之姿，有時候又呈現出小女人的賢靜溫柔。好比古人所云：「動如脫兔，靜如處子」。當然這些行爲表現，端依賴你所對她的養成教育，而有所不同的改變。

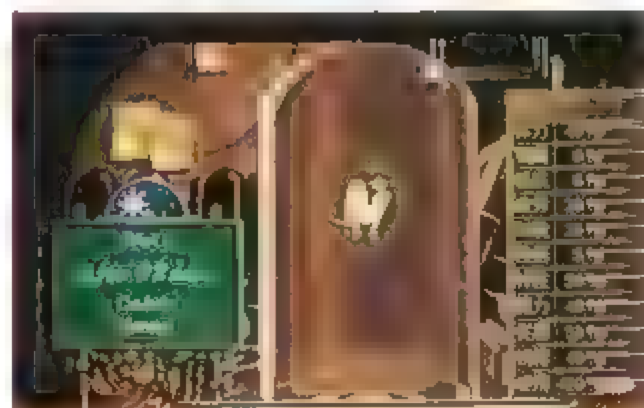






培養妖精的各種方式

自從美少女夢工廠（Princess Maker）、卒業這類養育模擬型軟體在日本造成不小的轟動後，當時許多的軟體開發商也紛紛趕搭這班列車，推出不少同質性的軟體，例如：誕生、美少女學院特別版、卒業 2。現在，又拜 Windows 95 的發行，許多當時 NEC 98 系列的備受好評的遊戲，可以在 IBM PC 上再見其蹤跡， Mercurius Pretty 就是其中一款。 Mercurius Pretty 是 NEC Inter Channel 在 98 系列開發的遊戲，當初發售時風評不錯，現在因應 Windows 95 發售，也重新改版發表 Windows 95 版本。遊戲內容是描述中世紀的鍊金術士利用人工培育裝置，培養人工生命，當然也和所有的培育型模擬遊戲相同，你要爲你的小妖精安排許多的課程，注意她的情緒和成長。





小妖精的成長階段一共可分爲四級。第一階段的小妖精按照人間之說法，大約是 0 ~ 4 歲的小嬰孩，第二階段的小妖精已經是人間 6 ~ 8 歲的孩童了；第三階段的小妖精，具有野性的、知性的、中性的三個種類的變化，並且成爲 10 ~ 12 歲的小大人模樣；第四階段 14 ~ 16 歲的女妖精，同樣擁有知性、野性、中性三種變化。

小妖精的長成依賴許許多多的育成裝置。玩者必須像父母養育子女一般，隨時隨地注意小妖精的各種反映及需要。利用螢幕上的【 Condition 】了解小妖精

的成長情況，舉凡她的體力是否良好、健康，她的格鬥及劍術…等戰鬥能力的高低如何；當小妖精生病時，她的抵抗力是呈現低下的情況；在學習及實行的階段時，記得關心小妖精的疲勞狀態，如果小妖精是疲勞的，必須讓她休息喔！小妖精若有聰明的大腦，她的知識能力會是位於居高的情況，並且在與人對話的當時也會表現出良好的應對能力。小妖精可以從商店所提供優美精良的物品之中提高自己的技術，並且從神性的選項下看出小妖精信仰之心的程度。小妖精的魔法力強度也是一股不可忽視的能量。不只如此，還必須訓練小妖精的服從態度及情緒和感情的控制能力。





◆到各商店中採購所須物品

小妖精的長大成人並不單單只是依靠玩者的關心而已，必須給與完善的教育設計。讓小妖精可以充分學習各種知識及能力：培養讀書的習慣，教導具有神性的分析能力，適時補充魔法力及學習各種技能和才藝。鍊金術士在創造小妖精之初，所設計的育成裝置之內擁有很多元素可以提高小妖精的創造力、集中力等。在教育及學習之下，仍須不忘爲小妖精提供元素以補充能力。利用【 Element 】所擁有的四種液体劑，適時補充小妖精的體力、技術、知能、抵抗力。每日只能使用一次，但你將可以看到很好的效果。





◆小妖精的情緒反應

娛樂在生活之中扮演著不可忽視的地位。爲了不讓小妖精的生活過份無趣及無聊，程式之中特地設計了【 Shopping 】的指令。小妖精可以利用閒暇之餘逛逛書店，購買學習所需之書籍，逛逛魔法之家取得那顆擁有魔法的石頭以實現自己的假想情況。並且可以進出鍊金術士交換情報的場所，得到各種有利的資訊，但僅限於一天一次喔！

在養成的過程之中，可以利用【 Talk 】的裝備觀看小妖精的各種表現，並且留意她的談吐方式及氣質。展現小妖精最美好的一面，給人完美的感覺，這時候小妖精的感情指數會因表現良好而增加喔！這選項可是非常重要，一不小心，忘了注意你家的小妖精，講錯話，嘿！嘿！嘿！你將發現指數急速下跌，比股市營業指數下跌還快。不過，也許你能將你的小妖精培養成「傳說中的戰士？」、「超凡的女神？」，這一切都和你附予小妖精的命運息息相關。

從螢幕的畫面上，玩者可以從小妖精的臉上清楚看出她的喜、怒、哀、樂。這套軟體還加上了日夜的變化，一到了晚上小妖精就得休息。而【假想實現裝置】在 95 版中更加強了它的作用，對於遊戲中不可思議的世界、小妖精幻化爲少女樣等有更深入的加強。Windows 95 版和 NEC 98 版最大的差異，在讀書、魔導力的培育、來訪者等多樣性變化的加強、增加。小妖精的表情變化，在 95 版中都有再追加新的 CG 畫面，當然在 98 版本中好評的語音，在這次版本中也特別追加新的語音效果，小妖精維妙維肖的表情透過配音員的詮飾，又更加傳神。當然，結局和美少女夢工廠比起來，是有點少，較沒什麼大變化，而且比較單調，內容也和 98 版大同小異，不過細緻的畫風，小妖精可人的笑容，不錯的配樂，如果你是喜愛美少女夢工廠的玩者們，相信你也會爲了小妖精的成長，不眠不休地努力。







◆與各類人物交談

／DR.JONES



大戰略V

喜歡戰略遊戲的玩家，對於這款由 SYSTEM SOFT 製作的大戰略遊戲應該都不陌生才是。國內在幾年前也曾由琪珊將 DOS/V 版的大戰略中文化，並曾在國內造成一股大戰略遊戲的風潮，像後來的超級大戰略Ⅰ、Ⅱ以及台海爭霸戰，也都是以這款老招牌的戰略遊戲爲範本所寫成。究竟大戰略有什麼魅力，可以風靡這麼多死忠的戰略玩家呢？在 WINDOWS 浪潮襲捲東瀛之後，首度以 WINDOWS 操作系統面世的大戰略，是不是仍然保有其一貫的風格呢？不要移開你的視線，繼續往下看你就知道了！

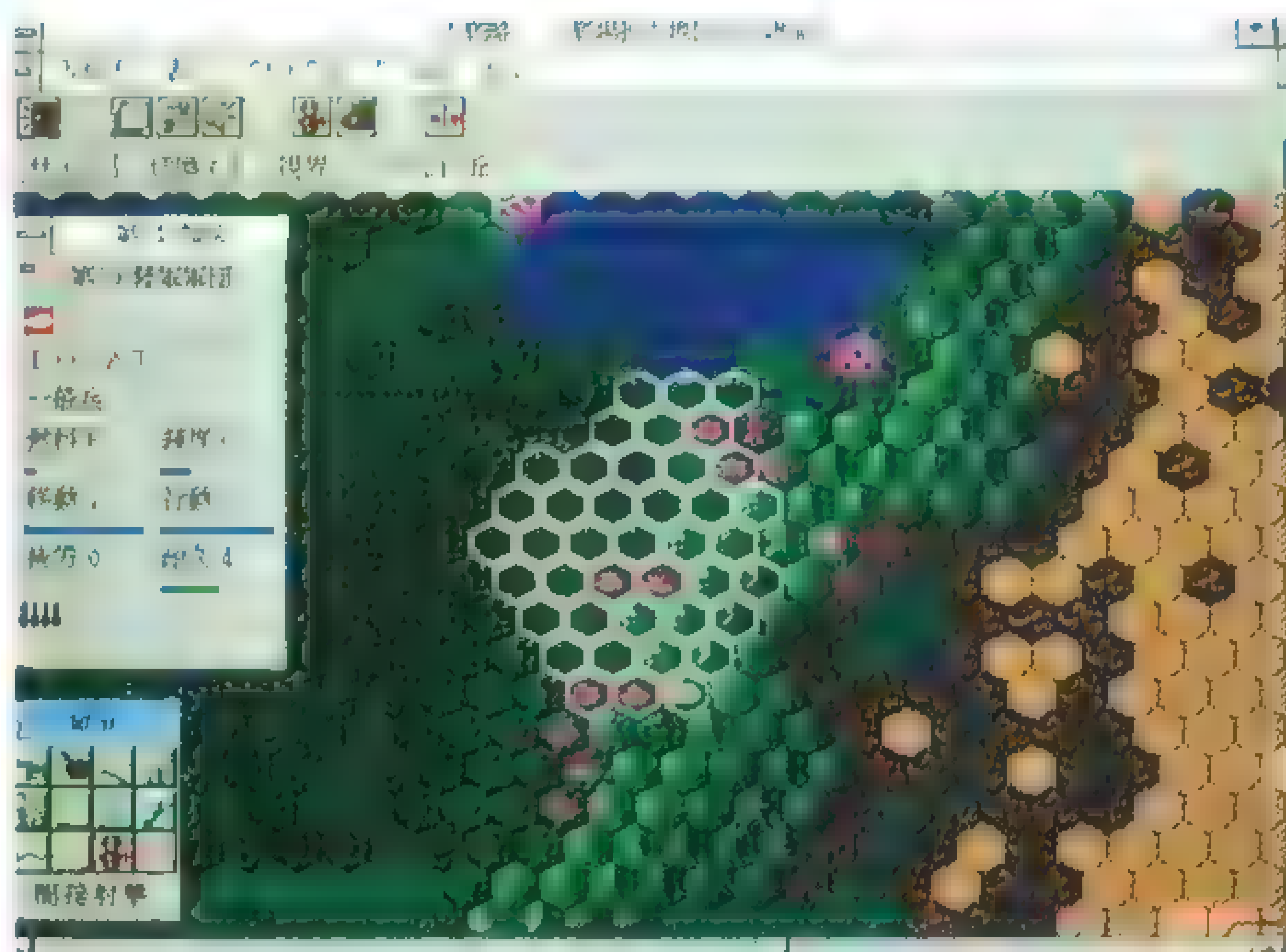
不死鳥

把大戰略分解來看，它最主要的架構就在於條理分明的戰鬥系統和簡單明瞭的經濟體系，一張地圖和星羅棋佈的戰鬥勁旅。



遊戲剛開始時的片頭動畫

在一般的戰略遊戲玩家的眼中，它或許只是有如沙盤演練一般，不切實際的戰鬥，像三國志一類，對經濟、社會和政治的全面考量，那種戰略遊戲才是眞正能吸引他們目光的遊戲，可是在窮武如狂的戰略玩家的眼中，像三國志那樣常常讓他們在米糧、黃金和民心的瑣碎事情上傷腦筋，無異是折損他們軍事上的天份，這樣兩極化的結果，造成許多玩家對於戰爭的本質起了爭議，但是，如果純粹就「戰爭的藝術」來說，筆者對於大戰略系列的評價相當地高，也就是說與其玩弄一些武器上的花俏，倒不如對戰術上的應用下些功夫；大戰略就提供了這樣的一個舞台，讓你盡情地施展你的抱負，展現你用兵如神的天份。但是別忘了一件事，一將功成萬骨枯，讓你的部隊有如鬼魅一般，令敵人聞風喪膽，不戰而能屈人之兵，是戰爭的最高境界。





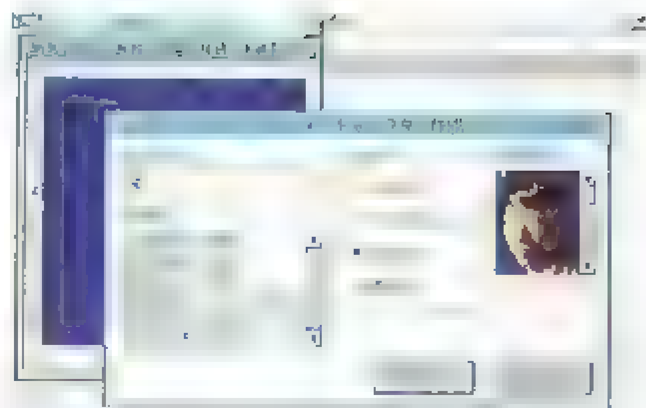
進行時的地圖畫面



世界地圖一目瞭然

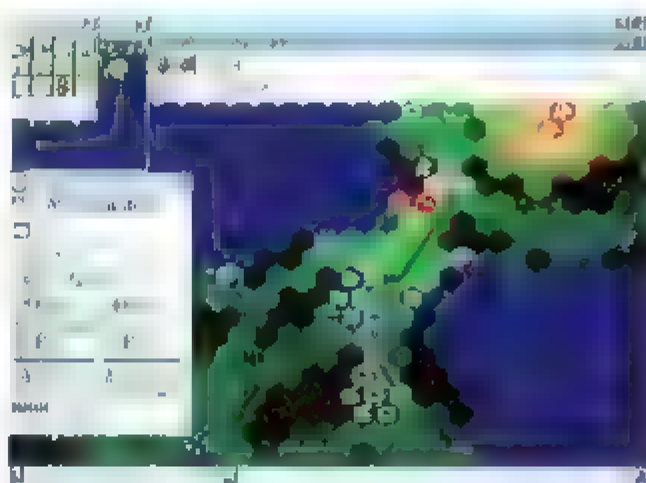
五花八門

在大戰略V中也加入了台灣，當然也可以看到我們自製的天弓飛彈和 IDF 戰機，如此一來就有了最佳的機會，在遊戲中模擬一場台海大戰，除了台灣之外，遊戲中分爲藍、紅兩大陣營，在紅軍中提供了蘇聯、德國、英國、法國、瑞典、中國和韓國等國家，而在藍軍中則多了美國，有這麼多個國家，自然就有大家所熟悉的一些尖端武器，空軍方面有 F 16 、幻象 2000 、蘇愷



創造人物之介面

27 等新式戰機，海軍方面則有旅湖級等軍艦，而陸軍方面就更多了，有 80 自走砲、 90 戰車、反坦克飛彈、裝甲車等等，真是不可勝數，就看玩家選的是那一個國家而定。遊戲的規則是要在戰鬥發生時，在 24 回合內殲滅敵軍，或是強迫敵軍撤退、攻佔敵軍首都都可以，如果要徹底消滅敵軍，當然是以佔領首都的方式最好了，因爲每攻陷一個國家，就可將最高部隊數往上提升一個，要把握每一個進攻的機會



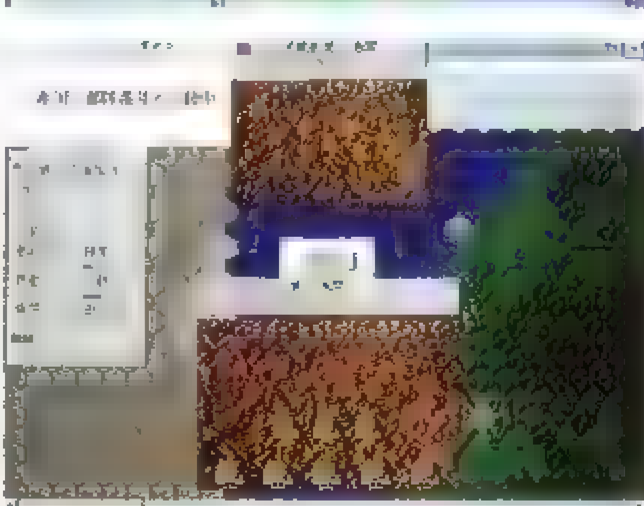
查看部隊的狀態屬性

，以攻爲守可以免受城市被佔領的威脅，同時可以壯大國力，增加每回合的預算，因爲遊戲中唯一的經濟因素就在於玩家所佔有的城市數目和工業多寡，城市不但有經濟因素存在，同時也兼負了部隊作戰補給的任務，其它像空港、煉油場就和軍事作戰有比較密切的關係，所以城市對於強化軍力來說就顯得十分重要。

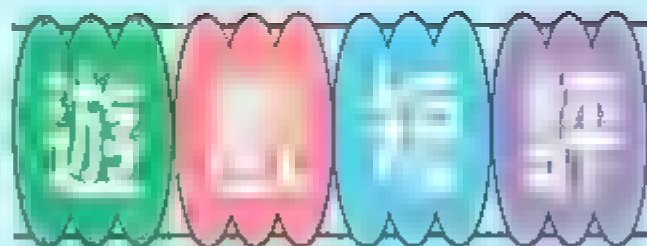
戰術運用

遊戲的精華部份除了五花八門的武器之外，最大的賣點就在於如何運用這些武器。不要小看陸軍部隊的戰鬥直昇機，如果你沒有防空武器，一架 AH-64 就可以掃除你整支配備精良的 90 坦克裝甲師；相反地，如果你有一支快速的空降部隊，配合運輸機就可以橫掃整個國家，不過這些例子都需要先天的配合，就看你如何安排一支作戰部隊，一支沒有偵察車的部隊，經常會因爲受到埋伏而導致嚴重的損失，缺少像步兵這類的地面部隊，在攻佔城市時就會顯得綁手綁腳，因此一支部隊的安排就要看指揮官－玩家您的巧思了。其次就是談到補給的問題，在大戰略中地圖的幅員相當廣闊，即使像 SU-27 這一類長程戰鬥機，也得有個地方落地加油才能夠把翅膀張開，下些「彈」下來，更不用說是那些在地面上爬，穿著綠色迷彩的「生物」了。每當你經過一座己方城市時，都要記得在城市裡補充一下你的燃油和彈藥（彈藥必須停在城市中才能完成補給），而部隊行進時最重要的，就是要考慮到地形的因素，如果要快，就得面對敵人突然攻擊時落於下風的風險，如果要穩，就得找個地形防禦力較好的地方停下來，更重要的是作戰時要掌握多頭的攻勢，不要想以寡擊衆－如果你被蜜蜂叮過，就會知道一群和一隻的差別在那裡了！

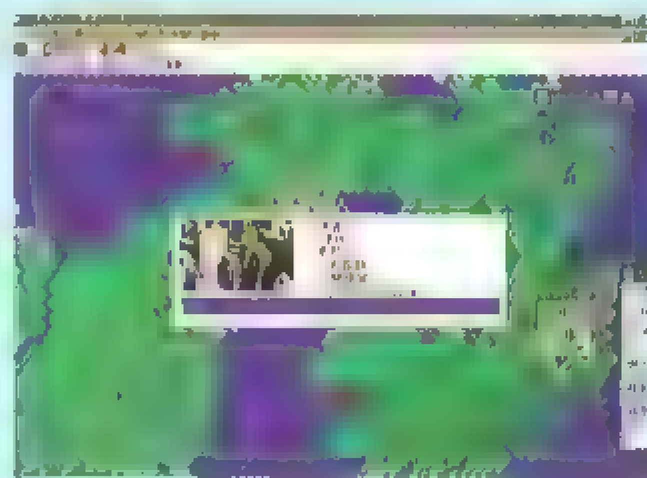




以小幅動畫進行的戰鬥



限於篇幅的緣故，不能將大戰略中有趣的戰術一一寫出，不過在文章的最後，還是給想要嘗試戰略遊戲的玩家一點小小的建議：在大戰略Ｖ中發生戰事的地點沒有能夠立即顯示出來（通常是前線），是它美中不足之處，因爲戰鬥地圖大概有 4 個螢幕那麼大，要找出受到攻擊的部隊不是一件容易的事，除非你一個個找（這也是玩這遊戲最辛苦的地方，如果你有 6 支部隊同時在一個區域作戰，你要執行 120 個移動和攻擊的命令，是一個回合喔



可查看各地區的概況

！）另外，遊戲的視窗配置實在不怎麼理想，筆者一向不喜歡拖著重疊的視窗這邊放那邊放的，偏偏日本遊戲就很喜歡開一大堆視窗，所以對窗戶過敏的玩家，可能要花點時間適應一下那種窗戶卡住的感覺。除了這兩小缺點之外，遊戲在其它的地方表現得相當不錯，戰鬥的動畫還是和前幾代一樣，不過音效的處理上就做得比以前好多了，而且圖形方面也比以前進步許多，這些雖然不是決定戰略因素好壞的關鍵，卻也是許多玩家必看的東西。最後筆者還是衷心企盼 SYSTEM SOFT 能夠早日體認網路時代的來臨，在六代時能夠有連線的功能，要不然老是和那些 AI 甚低的電腦對手打戰，遲早會讓玩家失去興趣。

／RXZ



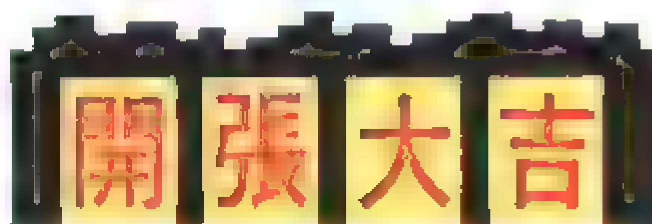
模擬商店



~あの町を独占せよ~

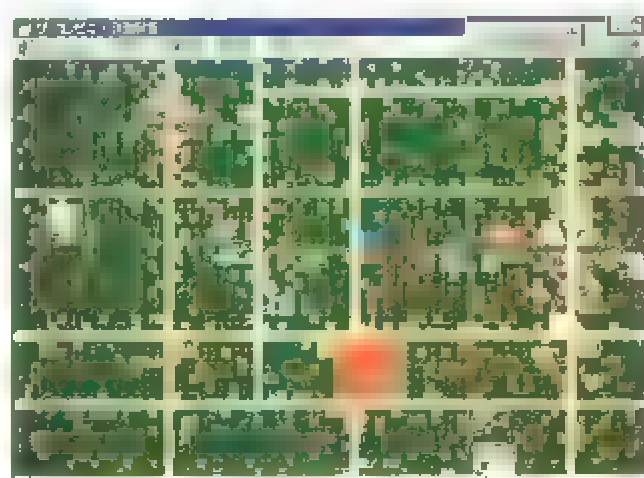
相信大家對『7-11』、『全家』等24小時營業的便利商店都很熟悉的吧！這種由歐美引進的聯鎖商店經營方式，在亞洲地區如日本、臺灣等不僅相當受歡迎，而且還更發揚光大，由單純的日用消費性商品販賣，更延伸到快遞服務、書報雜誌販售，甚至連不起眼的茶葉蛋都有不錯的銷售業績呢！這類型的商店為什麼會大受一般民眾所接受呢？第一就是方便，像筆者所住宿的樓下有一家便利商店，不論是買飲料、食品或日常用品等，皆是在此商店購買；雖然其商品價格較一般超市或大賣場貴些，但因為近在咫尺，又是24小時營業，筆者倒寧願多花點錢在便利商店購買，省得到大賣場等地往返的功夫。第二是商品變化性高，尤其是日本，在便利商店的顧客具有普遍性及地區性，且其店員均有固定的時間點貨及補貨之下，一般商品只要在幾個星期之內，便可以瞭解到其在市場上受歡迎的程度；因此商品的變化性相當大，自然也讓消費者有新鮮感。眼見如雨後春筍般出現在你我四周的必便利商店，你是否有一股衝動，想要來瞭解，甚至經營一家便利商店呢？

自從模擬城市成功之後，便陸續出現一堆跟現實生活有關的模擬遊戲；日本在不甘落人的心態下，最近也推出了一套模擬商店的遊戲。不曉得日本商店，是否真的跟這套模擬遊戲中店員的表現一模一樣，如果真的像遊戲中那種做事態度的話，難怪日本人會被稱為經濟動物。這套遊戲或許真的有點真實性，但是遊戲本身就是要有趣，才能吸引玩者購買，所以遊戲也設計了不少好玩的點子在裡面，保證讓玩者一邊忙著賺錢又一邊在傷腦筋，要如何解決所面臨的難題。如果有人真的想自己開店面的話，這套遊戲倒真的可以作為參考基礎，從裡面學到一點東西。



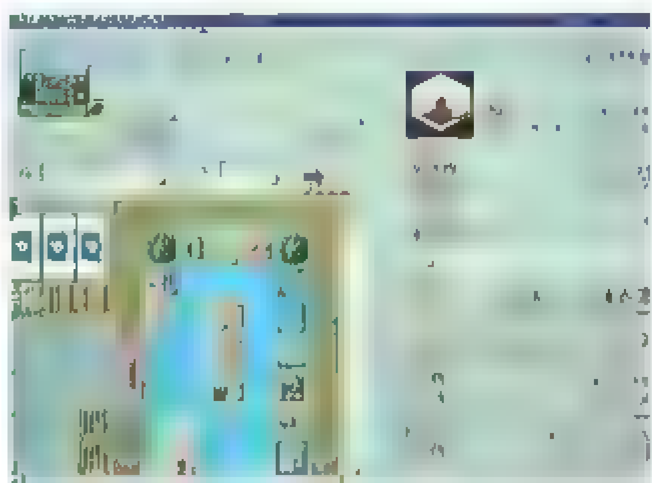
遊戲一開始，便是要玩者先購買執照。執照分為香菸販賣執照、酒類販賣執照、藥品販賣執照，這三種執照一樣都不能少，否則商店便開不成。所有執照到手後，接著便是選擇地點；主地圖看起來或許不太大，但是等到


機能選項畫面


先選個開店的好地點


商店內的營業情形

商店開幕之後，你會發現這家商店影響區域並不大，想要做商店霸主的心願，恐怕不是那麼簡單，這時你一定希望主地圖小一點才好。地點選擇在遊戲中是件重要的事，店面要開在何處，就要花時間去研究了：人口多的地方，地段價錢較貴，而且已經有大商店在此營運了；人口少的地方，雖然地價便宜，但是如何吸引人潮，這又是一個要考慮的問題。



商店內各項資料



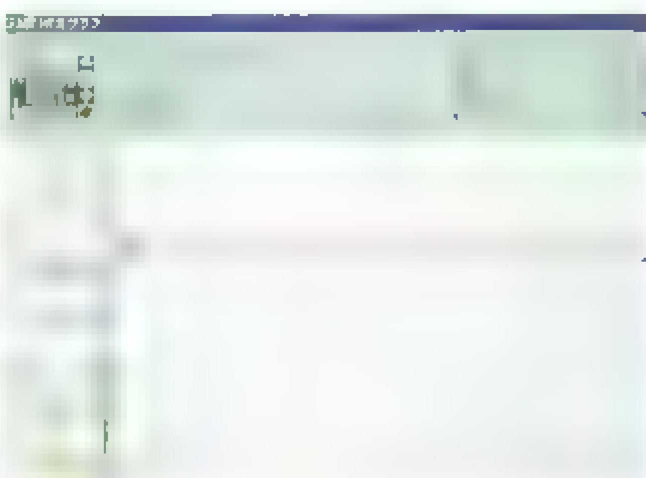
簡單的經營簡報

選好地點後接著就是要開的店面大小。店面的大小，取決於當地買東西的人數多寡，千萬別一開始就開大店面，否則收支不平衡，最後只有重新開始了。店面的選好後，便是商店裡面的佈置。這是遊戲中較好玩的地方，店內的擺設有預先幫你設計的圖形供你選擇，如果不滿意，你可以自己動手擺設，擺設的方向你也能控制，但是千萬別將物品架的背面朝客人，否則這個物品架上的東西一個也賣不到。事實上擺設的方向會影響到物品的銷售量，這牽扯到一個非常好玩的主意，如果你將顧客經常夠購買的的物品換方向擺設，可能有兩種結果產生，一是他們經過其他地方時會順手買其他東西，另一個反應是乾脆不買了；無論那種結果，都會影響商店的盈餘。最好



每一日的經營業績

的方法是開店一段時間後，再改變擺設的位置，如此一來老顧客也不會跑掉。物品架分爲熟食、冷凍飲料、罐裝食品和香菸，冷凍飲料和香菸是擺在外面供客人購買，這是最好賣的東西，尤其在夏天時，冷凍飲料是銷售的主要商品；如果你隨著季節來改變販賣物品，最好是等資金雄厚點再實行，畢竟改變販賣物品是要冒風險的行為。



按日計算的收支報表

店面有了，接著就是雇用員工，這也是相當重要的一環。小的店面只能雇用一人，而大的店面能雇用三個人，員工的勤勞性與體力值，會影響到他（或她）對店裡物品補充的速度，與維護店內清潔的自發性。基本上，店長的勤勞與自發性較強，當地面骯髒或商品不足時，他會自動補齊或清潔，而其它的員工動作會稍微慢一點。當你開始有分店後，員工人數也隨之增加；人數增多後，員工對商店的向心力就相當重要，因爲你無法一次管理其他的分店，只好靠電腦員工的自動自發來幫你經營。

廣告宣傳

這個模擬遊戲中，還爲商店設計了某些客人吸引方式，分發傳單、報紙、收音機、飛行船與電視等等各種媒體的廣告，這些廣告一上之後，效果就出現了，首先是人潮增多了，但是過一段時間之後又消失；如果持續廣告，金錢負擔會很大，不廣告的話，人潮則維持一定，在得失之間需要你自己好好衡量，怎樣才是賺最多錢而花費最少的廣告方式。如果你覺得對手的資金太雄厚，需要消化一下，你也可以誘使他到人少的地方投資店面，如此一來就能將對手的資金分散，暫時不會跟你搶地方上的購買資源，像這種想法子消耗敵人的戰力，這應該是這類模擬遊戲沒考慮到的地方。



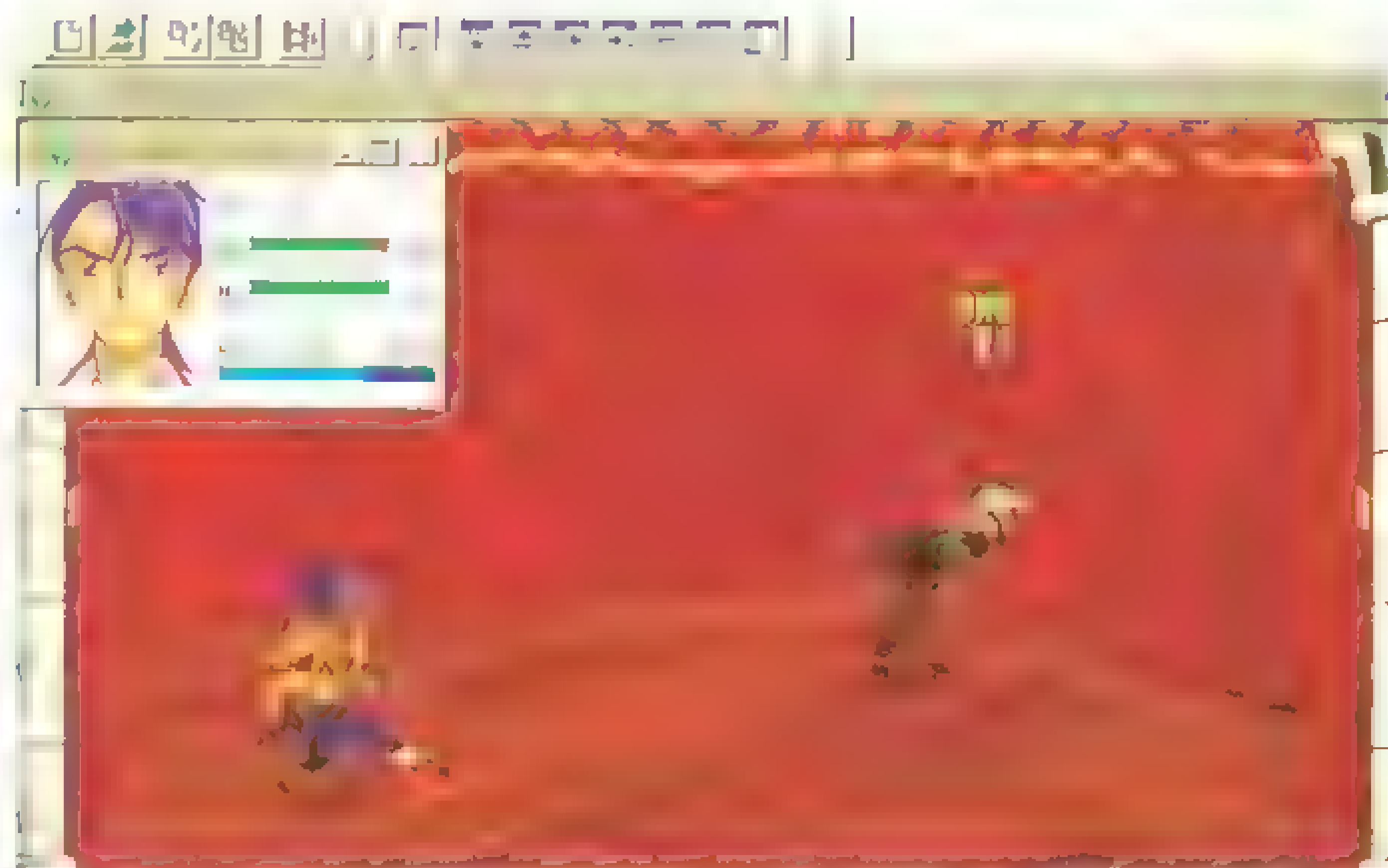
用各種方式來做廣告宣傳

在 WIN 95 底下，圖形都有一定的水準，已經無法分辨是不是好看。音樂也同圖形一樣，還算令人滿意。無論如何，這套遊戲可供你玩上數個鐘頭，明瞭經營一間商店的甘苦談，或許下次你真的要開商店時，裡面的一些經營小觀念也可以使用。畢竟這套遊戲沒那麼嚴肅，重要的是讓你嚐到開店賺錢的樂趣。

／紀榮綱







塵封的記憶，不知是過了多久，在那個科學觀念尚未普遍的文明世界，人、精靈、矮人族三個種族共存共榮著生活，在所有人們相信『精靈會寄宿於寶石中，而擁有魔法的人絕對和這些寶石有所關聯』的傳言中，慢慢打開。

古文書言：以魔法之力造成傳說中的「魔法石」，可以令持有者富裕繁華；當然「水能載舟，亦能覆舟」，魔法石也能毀滅擁有者的一切。一時間所有爭奪權力之聲四起，只為了滿足自身的慾望，同時間混沌大地百姓的哀嚎聲也此起彼落，大地籠罩著對生命的一片絕望。

這時候，地上的希望之光將會出現。這道希望之光將會長年累月繼續地保護這大地上的子民。

好奇心旺盛的年輕冒險家 Leek 為了追查魔法石之謎，決定離開家外出作長遠的旅行。同時，也找尋因外出為查出魔法石之謎旅行而行蹤不明的父親。Leek 對於這顆神祕的魔法石也始終沒有放棄過。

兩年之後，來到出生的故鄉 EREAL 村，並且買禮物回去給幼年時那純真的青梅竹馬玩伴。但是，來迎接他進村的村民臉色卻是緊張的。突然，不明的人們出現並且襲擊村長，而村長之女 — Stear，就是他幼年時的玩伴，也被俘擄到 EREAL 村附近 GALA 山脈的洞窟。為了將 Stear 救出，Leek 又將手持心愛的單手刃，再度展開他的冒險旅程，而黑暗的亂源也在世界的一端悄悄地升起。

上述是【 Poly Chrome 】這款遊戲的遊戲背景，也可以說是它的世界觀。遊戲的背景是設定在 GRAYSIA 這塊古大陸上，主要人物設定： Leek －遊戲中的主人公， 20 歲，也是一位冒險家，從兩年前就追尋魔法石之謎，得意技是先制攻擊。 Stear 是 EREAL 村長的女兒， 18 歲，，握有『 Poly Chrome 』這顆魔法石之謎的關鍵人物，得意技是魔法施展。 Rude －海盜頭目，也是先代皇帝之子， 28 歲，是位有義氣的巨漢，得意技是各型重武器的使用。 Relna 也是海盜， 22 歲，反抗帝國軍暴行，擅長使用鞭子攻擊。 Cess 原本是位公主，自從家園被帝國軍破壞後，從此對人間懷有憎恨，得意武器是弓箭類。 Hol 為矮人族（亦稱侏儒族）為挽救族人的

各人物的大魄力人像圖畫



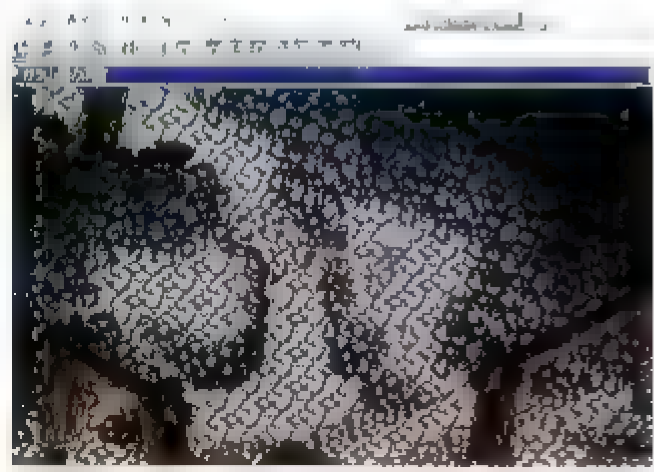


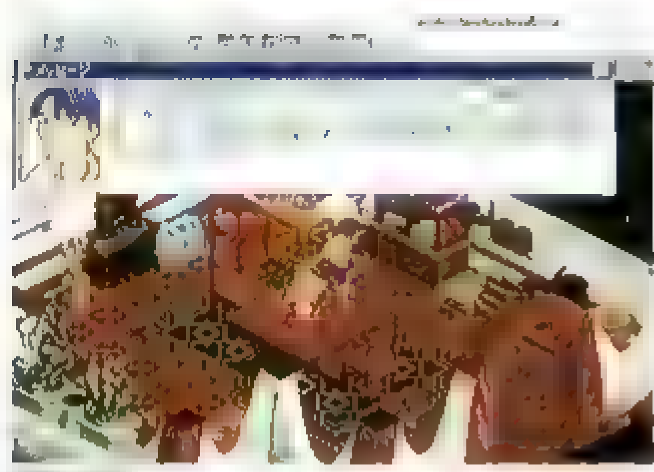




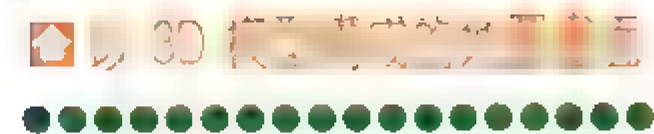


存亡，挺身與帝國軍對戰，擅長武器為斧。 Vals －帝國軍皇帝，為擁有【 Poly Chrome 】，並解開其之謎，於各地展開殺戮，得意武器不詳。這就是【Poly Chrome】的主要人物設定資料。



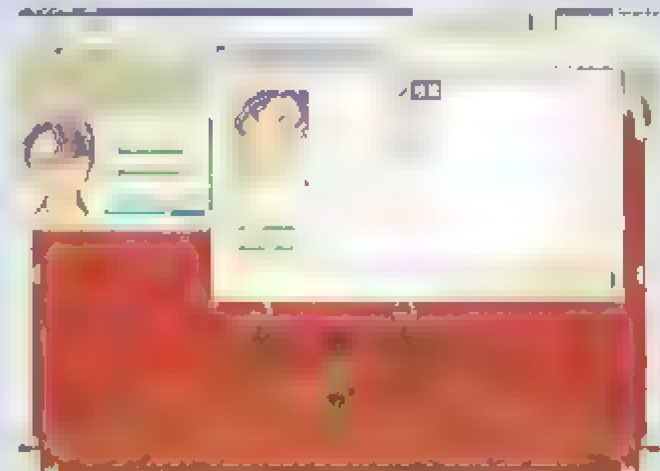






提起這款遊戲，筆者從很早就非常期盼它的發售，尤其是太空戰士七代 PC 版一切尚未明朗化之前（ SQUARE 這下看到這遊戲的表現，可能要為太空戰士七代的 PC 上表現捏一把冷汗）。當筆者一收到這款遊戲時，馬上拋開手邊所有的事情，先將它安裝到電腦再說。當然這款軟體只支援 Windows 95 作業系統，不過也只有 Windows 95 才能將這套遊戲發揮到極致。安裝完畢之後，就迫不及待執行遊戲，當畫面出現後，馬上就被那美麗的畫面吸引著；開頭那段動畫流暢度沒話說，美工也一級棒，在配上中村裕子的歌聲，實在是相得益彰，心想一萬多塊日幣花得值得。進入遊戲之後，見到完全用 3D 多邊形技巧架構而成的所有場景、物件及遊戲內所有的角色，簡直令人嘆為觀止，非常佩服 CYBELLE 工程師的技巧，把從前以為只有在次世代主機才能見到的技術，搬到 PC 上來，跟次世代主機比起來毫不遜色。遊戲畫面執行的流暢度任你再如何地挑剔，也絕對滿意，因為【Poly Chrome】製作小組自行開發了一套超高速【 CyNAPS （Cybelle Neo Animated Polygon System ）】系統，【CyNAPS】是專門在 Windows 95 下執行 32 位元 3D 繪圖的加速程式，它可以繪製出精美的 3D 圖形，尤其是 3D 人物手、足的關節運動，使人物的表現維妙維肖。當然，這還是須要好的機器配合，這套遊戲最低配備是 486 DX2-66 以上、 12MB RAM 、70MB HD、2X CD-ROM、640×480 256 色， 而建議配備則為： Pentium-75 以上、16MB RAM 、70MB HD、1024×768 256色、 PCM 或 MIDI 音源、4X CD-ROM，而且硬碟還要留下 30 至 40MB 做交換檔。這套遊戲也可以算上貴族遊戲了，幸好筆者當初為了要做影像處理，機器配備為 Pentium/166 Mhz 、 96MB RAM 、 6GB HD 、 Roland SC-88 音源器，才能很愉快地玩這款遊戲。

【 Poly Chrome 】這款遊戲非常注重操縱便利性，只要使用滑鼠，便能隨心所欲地操控，多重視窗的顯示方式，便利玩者觀看和管理各種訊息。遊戲中你將發現你所探險的地方是多樣化的，例如：山谷、洞穴、船上等許許多多的地點。當然隨著冒險地點的不同，你也會接觸許多不同的人，陸續地也會有新的伙伴加入，這些各具特色的伙伴將在旅程上助你一臂之力。在遊戲的戰鬥方面，是採用隨機回合式的戰鬥，而且你將遇到多達 140 種的敵人阻礙你的旅程，而這些多樣化的敵人也是其它遊戲所少見的。在戰鬥畫面中是採用多角度攝影機拍攝方式，視點會因攻擊或防禦方不同而作改變，背面效果也相當地多變化。令玩者有十足的臨場感。在音樂、配樂方面遊戲中使用山本真也所編的曲子，因此都有一定的水準， MIDI 音樂效果聽起來特別舒服，加上筆者的SC-88 和全套杜比 AC-3，真的十足推薦。遊戲裡的音效，也非常考究，比如走在木板和地毯的聲音就有所差異，又一些細微的聲音也注意到了，可見製作小組的用心。







雖然人物的多邊形構成，並沒有如太空戰士七代公佈畫面人物那麼細緻，但是【 Poly Chrome 】的確是目前上市的 3D 立體 RPG 的佼佼者，可能要等到 FF VII 發售才知道誰是王者。【 Poly Chrome 】絢麗的畫面，極富魅力的音樂，流暢的畫面，豐富的故事內容，絕對是你不能錯過的好遊戲，【 Poly Chrome 】將會佔據你電腦硬碟很長一段時間哦！

／DR.JONES



戀愛女王
～SPECIAL版～



源起

遊戲的故事起源，在於全宇宙最高的統治者－女王，為了長遠的未來計劃，打算挑選一位女王的繼承者，而幸運的兩位女孩，則分別是出身名貴家族的羅莎莉雅與主角您；高貴的羅莎莉雅是主角唯一的也最具威脅性的對手，而主角所扮演的可愛妹妹則出身於一般平民家庭，有著開朗明快的個性，現為大學 2 年級的學生（天啊！這麼年輕也能選總統），而遊戲中除了女王外，最為頻繁接觸的人物則是光、闇、水、炎、風、地、綠、夢、鋼等九位帥哥守護神，不僅要借助他們的力量來治理那實驗星球－浮遊大陸，最後甚至要想辦法與其中一位談成戀愛，如此能力加上親和力才具有女王資格。但九位帥哥可是酷得很，加上統治大陸又相當困難，而對手較好的出身又使得遊戲充滿了困難度，老實說，這是一款很適合女孩子的遊戲，既可學會當女強人，又可學會戀愛追求術，可說是一舉兩得。


這就是我們的女主角

內容

剛開始玩這套遊戲的人，往往會不知其遊戲除了治理之外的目標，尚有戀愛的目標；缺其一妳就無法達成女王後補的資格，甚至於可以說與守護神的戀愛，才是本遊戲的真正重心所在；別懷疑，你的對手也有可能掠奪你心儀守護神的愛情。而本遊戲採用時間回合制，一回合為一天，七天一週為一大回合，在禮拜一至禮拜五，你必須與各個守護神交涉接洽，為了幽浮大陸的統治而加油。由於一開始主角將有權力可選擇星座、血型，所以星座、血型也影響你與各位守護神的感覺和親密度，與真實人生還頗相像的，就像筆者從來沒有交過 AB 型的女朋友，而最易來電的則是 A 型血型，因此星座、血型的說法倒也有一番道理可言。禮拜六則是覲見視察大陸的女王並報告近況，禮拜天是你的休假日，也是與心中的守護神約會增進

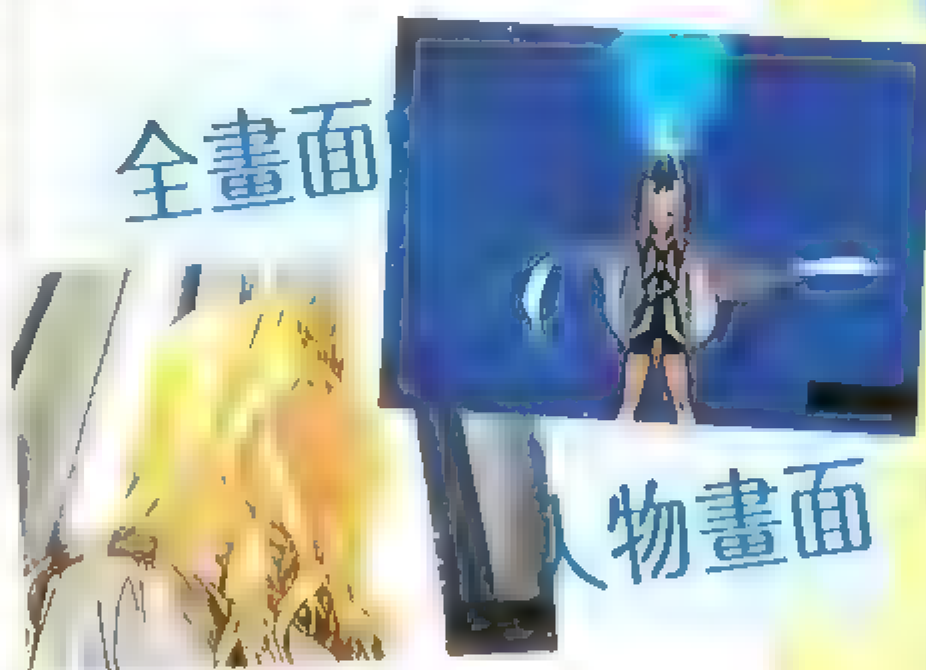



多和帥哥約會吧！
精緻的遊戲畫面

感情的重要時間。如何好好利用將是非常重要的，因此本遊戲可說是統治模擬與戀愛模擬的一款人生戰略遊戲，諸君喜歡嗎？

特色

前面提過本遊戲最大的特點，就在九位守護神的身邊打轉，因此在此爲各位讀者特別是女性讀者介紹九位帥哥。首先是光的守護神，他有著金色頭髮，冷靜的個性，而光可說是大地上一切人們活動意念的泉源，因此有著相當的重要性，而與光的守護神共同號稱宇宙雙壁的，則是闇的守護神，他的個性孤高不易親近，但卻是使大地人們平和安寧的一種重要精神力量；接下來水的守護神之個性可能就較受女性歡迎了，溫柔敦厚體貼的男子，他所擁有的力量是教化人心給予善良的個性，但奇怪的是，他與闇的守護神竟然是要好的朋友。炎的守護神是一名熱情的男子，他有著如同炎火般戰勝一切的精神力，但聽說他是一名 PLAY BOY。接下來的這位可能又很受女性歡迎了，風的守護神個性明快積極，運動神精發達，是人們勇氣和健康的守護神；而下一位恐怕較適合小女生了，綠的守護神有著無邪天眞的個性，是動植物的好友，擁有給予大陸生命豐沛盎然的力量。另外鋼的守護神則是掌控了技術力與各種能力發展的守護神，他是一位個性很強性情衝動的少年，有時口德稍微差了一些。接下來恐怕就較受年長女性喜愛了，地的守護神大地的象徵，代表著廣博的知識，一名做事深思熟慮、穩健成熟的男子。



最後夢的守護神無庸置疑也頗受女孩喜愛，他給予人們美好的夢境，個性自由的他是希望力量的供給者，但興趣卻是在女人堆中說笑玩耍。以上的介紹女性看了一定很高興，原來有這麼多種男性類型，但男性看了恐怕就汗涔涔了。天啊！那完美的男子豈不是必須樣樣具備？還好只是遊戲

因此得到一個心得，不要去追求像女王的女子，還是倘可再好一些就行了。





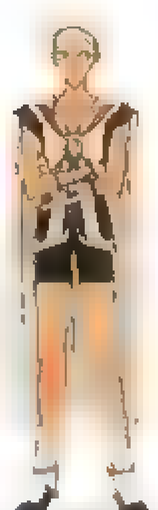
















結尾

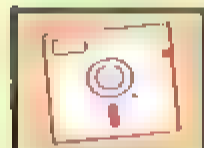
這次所發售的戀愛女王 SPECIAL WIN95版，其實之前已有過超任版與 PC-FX 版，但 WIN95 版依然將其九位守護神感性磁性又有個性的聲音完整錄製其中，日文版的配音相當優秀，就不知未來中文版會如何做；老實說如果味道拿捏不準的話，最好還是保持原音，如此玩遊戲的心情才能溶入其中。筆者唯一對本遊戲有意見的地方，就是玩家可掌握的地方並不會很多，所以說本遊戲初看似乎很複雜，其實相當容易入手，不會太辛苦。各位讀者你想了解女人嗎？玩本遊戲吧！妳是女讀者嗎？那就更別錯過本遊戲；至於過了 30 歲還沒男女朋友的，我建議先交個人男女朋友，再玩本遊戲吧！畢竟看遊戲人物接吻，還是不如自己親自下海來的更有"氣持"吧！

／賀鴻翻



賽馬大亨2 加強版

最近國內又討論起賽馬的可行性，就連海峽彼岸的小毛子也準備設起賽馬場來了，不知道國內要到幾時才會有正式的賽馬。許多人對馬的印象，大概是來自於小甜甜裡安東尼騎的那匹白馬，或者是關公的赤兔馬、劉備的的盧馬，不過如果你看過真正的馬，大概也不會對馬有什麼好感，白馬沒有你想像中雪白的身軀，一大堆馬蠅繞著馬的屁股飛來飛去（和馬屁精一樣討人厭）。可是啊！你一定要騎騎看，記得去年筆者到后里去玩時，就因為騎了一個鏽頭的馬，整個骨頭都快散了，最慘的還是磨破了屁股；可是只要騎過一次，就會想騎第二次，在馬上可以聽到馬的喘氣聲，呼嗬嗬地，鬃毛隨著風往後飄，你會情不自禁地撫拭馬兒身上的汗水，現在滿街都是機車、汽車的大型電玩，不知道那天才會有擬真的賽馬電玩，哈哈哈！在享受到之前，還是先來看看這款由光榮製作的加強版賽馬。前作在前年推出時，國內也在去年由第三波中文化上市，在這款加強版中，自然少不了要將去年賽事的資料更新，同時改版成 WINDOWS 版，看來日後 DOS/V 的遊戲會越來越少了！

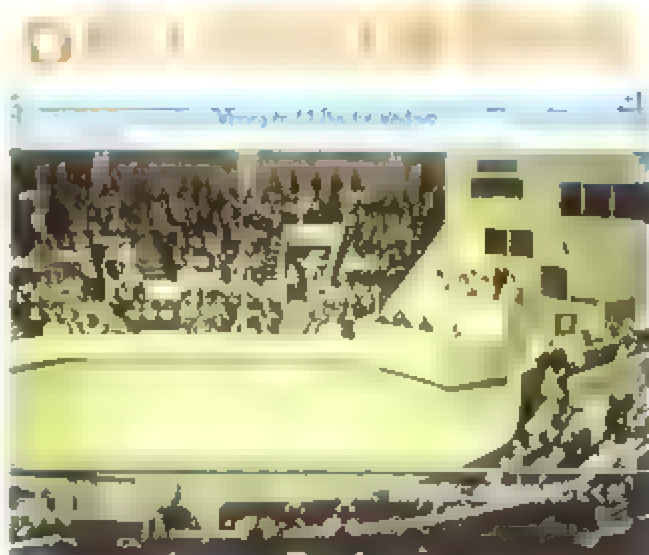


遊戲系統

賽馬大亨Ⅱ加強版（以下簡稱賽馬Ⅱ）在畫面的配置上分成為書籍閱覽、情報、新聞、電話以及外出，在書籍閱覽的地方可以看到許多紀錄，包括玩家歷史留名的殿堂馬和你所拿下的獎杯、獎狀，最值得驕傲的就是凱旋門賞了；情報則是一些遊戲環境的設定和存檔，新聞其實就是報







紙的意思，在這個項目中記載了詳實的馬事記錄，也包括了玩家是否獲得馬事委員會的認可參加重大賽事（一般是 G1 的比賽），電話顧名思義是用來和廄舍、馬主、牧場的人探聽消息或更動登錄用的，如果你比較好動或者有需要的話，也可以親自外出，然後你所選的漂亮秘書就會如影隨行地跟著你，不錯吧！

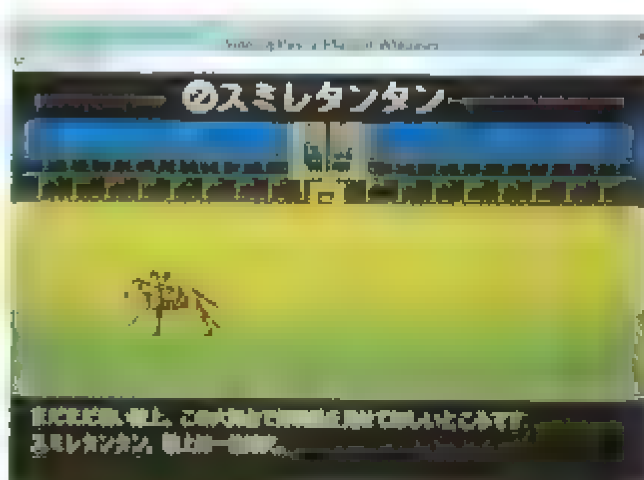
賽事進行

每逢週末、日就會有比賽，通常是在東京和阪神兩地，而在七月到三月這段期間會有新馬加入，在福岡等地也會有比賽，每個馬場和比賽都有不同的性質，有沙地也有草地，天候也會讓結果完全不同，此外距離的長短、左彎道、右彎道都會有不同的影響，一匹能跑 1000 ~ 3600 公尺都能贏的馬是不太可能的，所以要針對不同的馬匹安排不同的比賽，不要白白糟踏了一匹良駒



馬匹編號

；所以比賽後要記得請教騎師，他會告訴你沒拿到首位的原因是什麼，騎師的好與不好，會讓比賽的結果呈現截然不同的風貌，



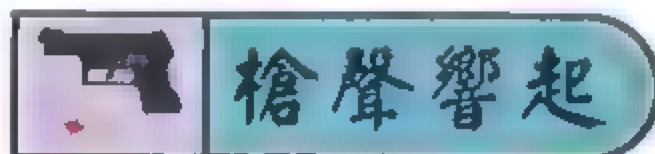
馬匹介紹

如果你的馬不幸落敗，也不要因此太過苛責牠，比賽中被其它的馬擋住而無法出線的事經常發生，只能怪排定的位置不好、運氣欠佳，大不了就重來。雖然只有兩天，但是比賽還是多得驚人（一個賽場大概有 7 ~ 8 場比賽），如果每一場都要看的話， 30 年的遊戲時間恐怕會讓你玩上一年，所以只需要選擇幾場重要的比賽，或者可能爆出冷門的比賽看就可以了。要想得到小道消息，就得勤跑廄舍和拜訪馬主，不過要是你真的很懶的話，也可以用 LOAD/SAVE 大法，只要先存檔，再把該天的比賽結果抄下來（抄騎師或馬的名字，不要抄號碼）， 98% 大概都會出相同的馬，因爲遊戲中需要很多很多的錢，買馬、參加比賽、買牧場都需要很多鈔票，所以還是做個弊吧！這樣可以少奮鬥個 20 年



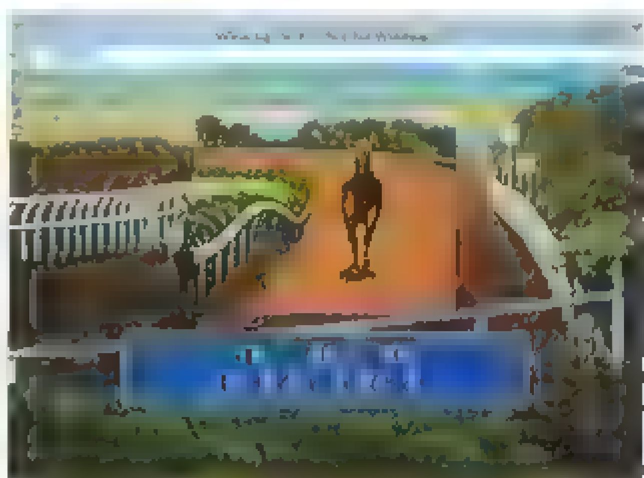
比賽結果

。通常你的馬參加比賽時，秘書會自動幫你安排參觀該場比賽（可以設定），如果你的馬跑出第一名的成績，可能會碰到其它也正好參加該場賽事的馬主，認識這些馬主有助於你對賽事的瞭解，也可以透過他們認識其它的馬主和牧場。



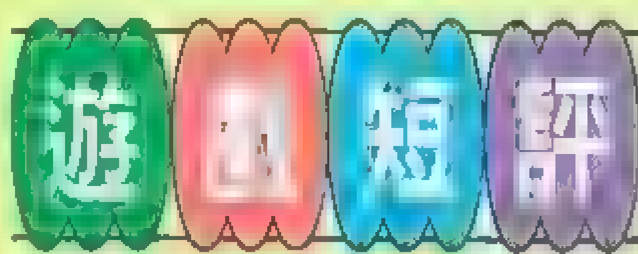
槍聲響起

觀看比賽的方式有兩種，如果你在比賽進行的賽馬場的話，你可以選擇看完整的比賽過程或者只看開始和結束的部份，如果比賽不在該賽馬場進行，玩家也可以透過螢光幕觀看他地的賽事，只是不能參加心愛馬兒的加冕典禮就是了。經過一年的賽事洗禮，會有馬事協會票選當年度的最佳馬、馬主、調教師和騎師，



音樂點唱機

這個頒獎典禮也給玩家一點心裡上的安慰和鼓勵，想想每年有無數的駿馬在馬場上奔馳，到頭來能有幾匹馬獲得這個殊榮呢？要想拿到冠軍是得費點心思好好安排一下賽程。了解馬兒的習性和適合的賽事，隨著比賽的進行，玩家的經驗值也會提昇，你開始可以改變調教師的調教方式、擁有自己的牧場，甚至決定退休後的你何去何從。年初的廄舍訪行，可以爲四歲以上的馬決定未來一年中所要參加的比賽，也相當於設立一個目標，讓調教師能夠有個依循，將馬調整到最佳狀態，不同的調教師也會有不同的調教方式，有的比較慎重，有的就比較嚴格，有的立志出國遠征，有的重視國內比賽，各有不同的性格，調教嚴格的通常會有較好的比賽成績，卻也可能因爲過度的訓練而使馬兒受傷，造成莫大的遺憾，慎重型的會因爲不夠嚴格而使馬兒無法發揮應有的實力，如果能夠充份瞭解馬兒的血統，就會知道這匹馬的健康情形，適不適合嚴格的訓練。



遊戲短評

在賽馬 II 中也有了 CD 音源，而且高達 28 首，配合遊戲的進行是種享受，不過音樂會顯著地拖慢遊戲進行的速度，如果在 JWIN95 下進行的話會改善許多，音效的部份表現得仍不夠理想，特別是沒有現場語音播報的功能，缺少了一種臨場感，而且現場的氣氛也略顯不足，畫面上的馬幾乎是無法分辨誰是誰，雖然玩家的馬會有特殊標記，但是筆者覺得如果能顯示出馬的編號會更好。更要命的是，過終點線時沒有慢動作重播鏡頭或者是靜止特寫，雖然知道電腦應該不會弄錯，但是如果只有一點點的差距，偏偏玩家又沒有贏，那時候心裡面一定是老大不高興的，還有主畫面上缺少一個明顯的日曆之類的東西，讓玩家迷迷糊糊地過日子也不是個好方法，國內的明星志願是主畫面中，操作介面最讓筆者欣賞的一個，簡單明瞭又好用，在賽馬 II 中介面的配置實在不怎麼理想。基本上像賽馬 II 這類的遊戲，最好玩的地方在於馬的培育過程，賽馬 II 以分段的方式，先讓玩家熟悉比賽的進行，再讓玩家參與調教和賽程安排，最後掌管整座牧場，並把牧場、馬主、廄舍分開來，以簡單的方式將他們串接在一起，使玩家在重複性的比賽中，可以感受到遊戲中其它對手的存在，是一種相當不錯的安排，而且玩家還可以透過資料檔的方式，安排一場與馬友之間的愛馬大戰，這種方式多少也彌補了沒有連線功能的缺憾，不過站在玩家的立場，還是希望光榮公司能早日踏出連線遊戲的路。

／RXZ

軟世有料

金庸

飛 孤外傳
雪 山飛狐
連 城訣
天 龍八部
射 鵰英雄傳
白 馬嘯西風
鹿 鼎記



金庸群俠傳

群俠傳



笑 傲江湖
書 劍恩仇錄
神 鵰俠侶
俠 客行
倚 天屠龍記
碧 血劍
鴛 鴦刀

金庸群俠傳

笑看金庸下筆處 且聽羣雄任俠時

主要遊戲場景介紹

少林寺



自達摩祖師一葦渡江，創建了少林寺後，百年基業使少林寺成爲武林中的巨擘，在經過歷代門人的潛心修練，現今以七十二絕技聞名於天下。

少林寺的藏經閣一向是爲武林中人覬覦的所在，習武之人無不想從中盜出武功秘笈，那怕是一本就好，也將終生受用無窮。而在這衆多的武功秘笈之中，又以「易筋經」最爲著名。該書乃是修練內功的最高寶典，也是你這次旅途中不可獲缺的寶物，但傳說已被盜出，流落在外。

該寺歷代有才人出，如「見聞智性」四大神僧，渡厄、渡劫、渡難三長老，現今的掌門是玄慈大師。玄慈德高望重，在武林中受到大家的推崇，在歷次正派人士圍勦邪派的行動中都擔任了頭領的角色。但人非聖賢，誰人無過呢？

武當派



武林中除了少林之外，武當在名門正派中的實力可算是最強的了。武當派開山祖師張三丰幼年時曾在少林寺打雜，後來隨先師覺遠離開。覺遠過世後，張三丰便在武當山的洞穴中隱居，孜孜不倦的修習覺遠所授的九陽眞經。

其間他多讀道藏，於道家練氣之術更深有心得。某一日在山間閒遊，仰望浮雲，俯視流水，若有所悟，在洞中苦思七日七夜，猛地裡豁然貫通，領會了武功中以柔剋剛的至理，忍不住仰天長笑。

他這一番大笑，竟笑出了一位承先啓後、繼往開來的大宗師。他以自悟的拳理，道家冲虛圓通之道和九陽眞經中所載的內功相發明，創出了輝映後世、照耀千古的武當一派武學。

張三丰爲人極好，於正邪之分不像他人這麼極端，如果你在旅途中不是入魔太深。可前往武當山跟他老人家請教武學。

峨嵋派



該派創派祖師爺爲郭襄郭女士，郭襄少年時與張三丰有過數面之緣，兩人皆在覺遠大師圓寂之前聽到九陽眞經的片段，所以兩派素來有些淵源。

該派歷代皆只收授女弟子，且戒律甚嚴，一向嫉惡如仇，現任掌門滅絕師太尤其爲甚。由於滅絕之師兄遭明教屠殺，且其弟子也被明教左使玷污，所以峨嵋全派上下無不視明教爲魔教，並誓言消滅魔教。

傳聞江湖中有兩把神器－倚天劍與屠龍刀，其中倚天劍就在峨嵋派手中，你若想得到該劍，可來這裡試試看，但滅絕的脾氣可是不好惹的。

崑崙派



該派位於西域的崑崙山脈中，地處偏遠。由於歷代掌門喜歡栽植奇花異草，所以將其所住的三聖坳整理的美侖美奐，彷彿人間仙境。

創派祖師爺何足道先生琴棋劍三絕，人稱爲「崑崙三聖」，當時也是一方英傑。不過現任掌門何太冲沉迷於女色之中，非但武功所學不全，行事也缺乏正派之風範。但是，該派的兩儀劍法劍招生生不息，變化多端，也不是好惹的。

値的一提的是，崑崙山脈綿延不絕，除了崑崙派外，或許還有一些地方値得你一遊。

崆峒派

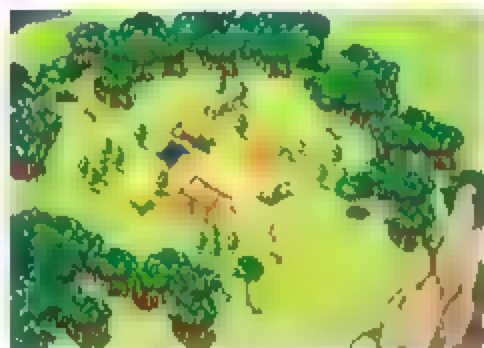


當年掌門師祖木靈子以一套七傷拳威鎮天下、名揚四海，奠定崆峒派百年的基業，使崆峒名列當今武林六大派之一。

要知七傷拳中拳力剛中有柔，柔中有剛，七般拳勁各不相同，吞吐閃爍，變化百端，敵手委實難防難擋。但這七傷拳若是內力修爲不足之人練之，反而有害

無益。不知當今掌門唐文亮境界如何，你可以向他討教討教，若是他練的不好，你可勸他不要強練，以免傷到自己的身體。

陸 丐幫



若說少林是武林第一大派的話，丐幫就是武林第一大幫。丐幫主要是由一群乞丐所組成的幫派，就是俗稱的叫化子。不同於其他的幫派的是，丐幫並沒有一個特定的駐紮地，而是各幫眾散落在江湖各角落裡，每年定期選一地點召開丐幫大會，決定一些幫中事務。

丐幫歷年來出了不少傑出人物，而每時期的幫主也是當時武林中的重要角色。其中如女中豪傑黃蓉就曾做過一陣子的幫主，而現任幫主喬峰更是不得了，一手降龍十八掌縱橫江湖，為人也非常豪邁。

另外，有北丐之稱的洪七公已經退隱，他身具降龍十八掌與打狗棍法兩大丐幫絕學，武功著實厲害。此人生性愛吃，如果能找到他，並且準備好一盤佳餚，或許會有意想不到的收獲。

柒 全真教

想當年王重陽在華山之上，技壓東邪、西毒、南帝、北丐四大高手，獲得九陰真經，其武功之高，為當時武林中第一人。自然，他在終南山上所創建的全真教，實力自不在話下，儼然成為正派中第一大教。



全真教全派上下皆全為道士，教規森嚴，弟子們都以為善除惡自許，現任掌門為全真七子中的長春子丘處機。

雖然當初王重陽技壓群雄，得到了九陰真經，但經過許多波折後，現今不知留落何方。另外，在終南山下有一座古墓，傳說墓中住有一美麗女子，但頗為神秘，而這古墓似乎也與全真教有些淵源。

捌 泰山派

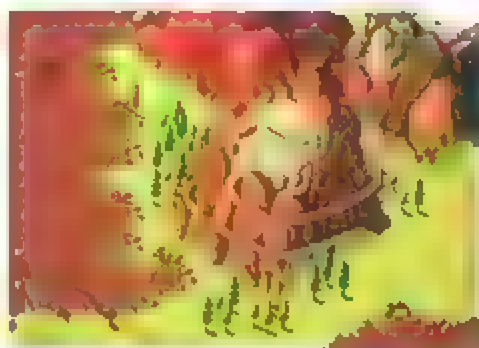


中國地理上，有五座山脈分別位居於中國的五個方位，稱之為五嶽。它們是東嶽泰山、西嶽華山、南嶽衡山、北嶽衡山、中嶽嵩山。在這五座山上，分別有五個門派，而它們也因地理上的特殊稱呼，遂結為同盟，並稱之為五嶽劍派。

泰山派基本上也是道教色彩濃厚的一派，現任掌門為天門道人，性子急烈但為人正直。天門道人所使的劍法「泰山十八盤」，乃是泰山派昔年一位名宿所創，他見泰山三門下十八盤處羊腸曲折，五步一轉，十步一迴，勢甚險峻，因此將地勢融入劍法之中。

泰山「十八盤」越盤越高，越行越險，這路劍招也是越轉越加狠辣。當你到達泰山時，可別惹惱了天門老道，否則有你好看。

玖 華山派

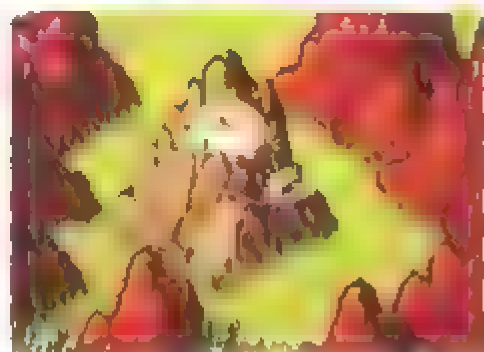


華山派在五嶽劍派中的聲勢近來如日中天，頗有超越嵩山派的架勢，其主因就是在於現任掌門岳不群為人正直親和、斯文有禮，江湖上還送他一個「君子劍」的外號，到華山時千萬得記得去拜見這位君子。

另外，由於華山地勢險拔峻挺，許多世外高人都喜歡在此隱居或論武，當年天下間最強的五位高手－東邪、西毒、南帝、北丐，中神通也在此地比武，爭那「武功天下第一」的封號，稱之為「華山論劍」。因此後人就選定在華山頂上召開武林大會，各家好漢使出絕活爭那武功天下第一的封號，甚至武林盟主的寶座。而此處也正是你旅行的終點，來驗證你修行的結果。

華山上所發生的故事很多，世外高人也不少，就看你有沒有這個機緣了。

拾 衡山派



南嶽衡山派地處南方，為武林中少數幾個南方武學重鎮之一。衡山派在五嶽劍派中實力不是很突出，原因在於衡山派有個傳統，那就是門人個個都沉迷於音樂，無法像其他門派一樣專心習武，所以武學上稍遜於其他門派。

不過，衡山派門人音樂造詣卻很高，好比掌門莫大先生就拉了一手好胡琴，而他師弟劉正風也吹了一口好簫。只可惜最近劉正風劉三爺要金盆洗手，從此退出江湖，其歸隱的原因眾說紛云，甚至有人說與日月神教有關。你如果想上衡山湊熱鬧，別忘了先弄張請帖，否則可是會跟人起爭執的。

拾壹 恆山派

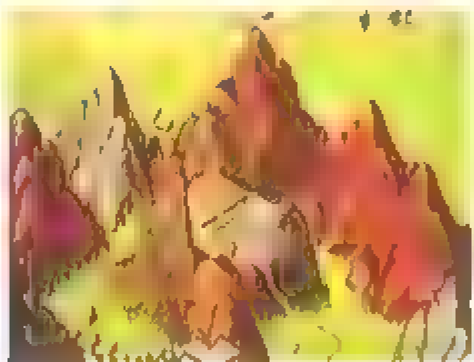


五嶽劍派中，北嶽恆山派是惟一只收女弟子的派別，所以派中大

多是尼姑。江湖上有個玩笑，說是只要今天有看見尼姑，那就逢賭必輸，意思指看見尼姑後，運氣會不好。所以當你到了恆山腳下時，先想想看再決定要不要上山。但如果上山了，就別再提這些，否則可是會惹惱了這些師太的。

現任恆山掌門是定閒師太，她最近心情不太好，因為左冷禪想要合併五嶽劍派，但定閒掌門極力反對，所以最好別去惹她。

拾貳 嵩山派



說起五嶽劍派中聲勢最浩大的，就要算是中嶽嵩山派了。嵩山派在現任掌門左冷禪接掌後，首先大舉招收弟子，擴充實力。接著又一舉奪下盟主寶座，成為五嶽劍派的盟主，使得嵩山派在五嶽劍派中儼然成為領導者。但左冷禪這個人極富野心，成為五嶽劍派的盟主還不夠，他還想一舉超越少林、武當等大派，成為武林中的第一人。所以他處心積慮的想先要合併五嶽劍派成為一派，使聲勢與少林、武當等齊名，以後再圖超越。據說下月十五在嵩山上要召開的五嶽同盟大會，其目的就是要吞併其他四派。

面對武林中這場即將到來的腥風血雨，你要如何來化解呢？

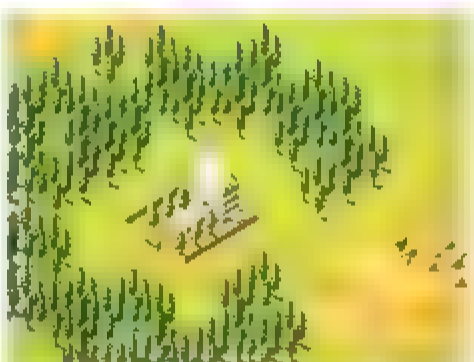
拾參 雪山派



雪山派位於中國大陸的西南邊，其派別的建築是一座城堡，位於高山之上，終年積雪，名為凌霄城。

此時的凌霄城內，人人戰戰兢兢，原因是傳聞中的賞善罰惡令再度出現江湖。而據聞收到賞善罰惡令的各派掌門，必須前往俠客島，但這些人一去之後就再也沒有回來，極有可能是被人害死在島上。但若拒收賞善罰惡令的派別，通常整派都會遭到賞善罰惡使的殺害。所以此刻的雪山派，戒備森嚴，大有與賞善罰惡使一決生死的氣勢，使得冰冷的凌霄城內，更透露出一股緊繃的氣息。

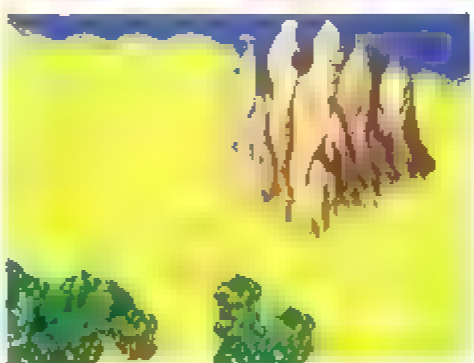
拾肆 青城派



四川省境內有兩大派，由長江一分為二，一派為峨嵋，另一派則是青城。青城派立派百年以來，門下英才濟濟，著實了不起，雖然趕不上少林、武當，可是跟嵩山等五嶽劍派比起來，已算得上並駕奇驅。

不過青城派中有一憾事，鮮少與人提起。那就是現任掌門余滄海的師父長青子少年之時，曾敗在福威鏢局林遠圖的七十二路辟邪劍法下，而這個恥辱也深深的埋在余滄海心中。外傳青城派全派近來加緊操練武藝，不知是為了那樁？

拾伍 鐵掌幫



當你沿著長江走，看到一座形如五指向天的高山時，那就是鐵掌山了，而鐵掌幫就位於鐵掌峰上。

現任的鐵掌幫主是裘千仞，他在十三歲那年無意間救了前任上官幫主的性命，而獲得了上官幫主的全身武功相授，到二十五歲時則繼任了幫主之位。裘千仞這人非但武功驚人，而且極具才略，數年之間，將原來一個小小幫會整頓得好生興旺。當年華山論劍，王重陽等曾邀他參與。裘千仞以鐵掌神功尚未大成，自知非王重陽敵手，故而謝絕赴會，十餘年來隱居在鐵掌峰下閉門苦練，有心要在二次論劍時奪取「武功天下第一」的稱號。

拾陸 光明頂



在西域之中，有座非常險惡的要塞，那就是明教總壇光明頂。明教源於波斯國，唐時傳至中土。明教教義原是行善去惡，眾生平等，若有金銀財物，當須救濟貧眾，不茹葷酒，崇拜明尊。明尊即是火神，也即是善神。

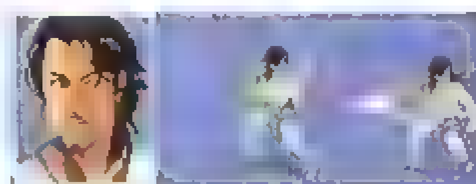
明教的體制龐大，上有教主、光明左右使、四大護法王，下有五散人、五行旗使。明教教眾繁多，約束不易，且行事隱秘詭怪，素來予外界「魔教」之感覺，久而久之，與正大門派的積怨，勢成水火。近來，此一現象有更為激烈的趨勢，原因在於各大派一些重要人物最近紛紛被人殺害，調查結果，矛頭指向明教金毛獅王謝遜所為，是故引起各大派的反制，意欲圍剿明教。然而事情的背後，是否有一些不為人知的原因呢？這一場的風暴又將如何平息？

拾柒	黑木崖	拾捌	五毒教	拾玖	星宿海
貳拾	金輪寺	貳壹	血刀門	貳貳	福威鏢局
貳參	梅　莊	貳肆	燕子塢	貳伍	白陀山莊
貳陸	古　墓	貳柒	黑龍潭	貳捌	摩天崖
貳玖	擂鼓山	參拾	南賢居	參壹	北丑棚
參貳	神龍島	參參	冰火島	參肆	靈神島
參伍	桃花島	參陸	勃泥島	參柒	萬鱷島
參捌	俠客島	參玖	台灣島		

與君同行相扶將 羣俠聚會樂未央

可加入的伙伴介紹

胡斐

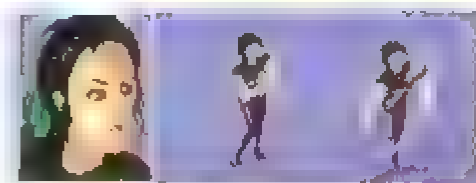


遼東大俠胡一刀的後人。身手敏捷，輕功極高，擅長使刀。因家居東北，常在雪地中出沒，身手敏捷的像狐狸一般，故江湖中人送他一個外號，叫「雪山飛狐」。其實飛狐就是胡斐的倒音。

胡斐從小父母雙亡，由平四叔撫養長大。據平四叔說，他父親是死在苗人鳳的劍下，故一心想要報仇。無奈他祖傳的胡家刀譜總訣少了兩頁，練功一直不順，至今仍無力為父報仇。

輕功	刀法	暗器	擅長武功
73	41	69	胡家刀法

程靈素



藥王莊毒手藥王的關門弟子，用毒、解毒功夫一流。藥王莊毒手藥王的名聲，在江湖上可是響叮噹的。在他的弟子中，程靈素是資質最好，最得師父心的。所以在毒手藥王去逝後，便將其畢生的心血－「藥王神篇」傳給了她，這樣一來，程靈素用毒的功力又更進一步了。

若想拜訪這位「毒女」，首先遇到的課題是如何進入藥王莊這座毒窟，接下來便是幫她尋找一樣天下至毒之物。但若要她加入的話，似乎須要某人存在，因為她似乎對「牠」頗有好感。

用毒	解毒
86	84

張無忌



武當七俠張翠山的後人，在崑崙山中意外習得九陽神功，內功、防禦超強。張無忌少年的命運乖桀，多災多難，直到後來才一帆風順。幼年時，在冰火島出生，與父母親還有義父謝遜住在島上十幾年。回到中土後，又因義父的緣故，父母親被人逼死，自己又中了玄冥神掌之毒，遍尋名醫而不得治。最後來到崑崙山中，好心救了一隻大白猿，沒想到在猿腹中發現一本九陽眞經，因而練成九陽神功，不但武功大進，連寒毒也治好了，眞是武林世界中「奇遇」的標準範例。如今，他神功初成，想到海外找尋義父，你能幫得上忙嗎？

內力	防禦	醫療	解毒	擅長武功
217	82	57	48	九陽神功

胡青牛



江湖三大名醫之一，有「蝶谷醫仙」的美稱。胡青牛其實是明教中人，但近來隱居在蝴蝶谷中，與妻子王難姑住在一起。蝴蝶谷地形隱密，一般人若無人指引，很難覓得此處。但就算你費盡千辛萬苦來到此處，若非明教之人，他也不會幫你醫治。

其實醫者對所有患者應該一視同仁，不應有身份上的區別，為何胡青牛會定下這個原則？而你能改變他的想法嗎？

醫療	解毒
81	62

王難姑



蝶谷醫仙胡青牛的老婆，外號毒仙，用毒一流。王難姑與胡青牛這一對夫婦，一個擅毒，一個擅醫，是武林中一段奇緣。這兩人原是師兄妹，相處久後結為夫妻，令人稱羨。但因兩人所學實為矛盾，一人很會使毒，另一人卻會解毒醫療，所以常會有彼此競試的情形發生。毒仙在某人身上使毒後，卻被醫仙所救，這樣似乎意味著醫仙比毒仙厲害。久而久之下來，兩人間磨擦不斷，遂使胡青牛有不想再醫人的念頭，以免傷了彼此的和氣。但此行為卻為未來埋下一個災難。

用毒	解毒
82	77

藍鳳凰

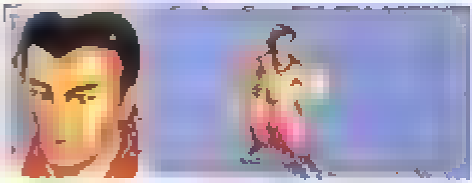


雲南五毒教教主，生性開放，美豔大方。精於用毒，使得一手好鞭法。江湖中人一提到五毒教時，莫不有點寒慄，因為五毒教在下毒時，完全讓人無法察覺。而且五毒教徒多是苗人女子，個個美豔大方，更使得被下毒之人失去戒心。

藍鳳凰年紀輕輕，就能當上教主，可見有其厲害之處。苗人生性大方，相信一定樂於與你做朋友，只不過你不能以異樣眼光看待對方。如果能找到這樣的美女為伴，相信旅途一定生色不少。

用毒	鞭法
75	78

田伯光



江南一帶臭名滿天飛的採花大盜，輕功號稱獨步天下，有一外號「萬里獨行田伯光」。田伯光這人姦淫擄掠，無惡不做，武林中人無不殺之而後快。無奈此人輕功極高，又使得一手快刀，所以至今仍逍遙法外。

如果你不怕武林中人以異樣的眼光看待，想叫他加入，那非得隊伍中有美女才可，要知他是絕法沒有斷袖之癖的。

輕功	刀法	風流	擅長武功
78	77	100	狂風刀法

令狐沖

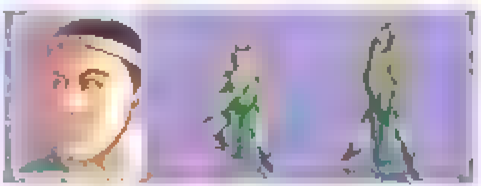


華山派棄徒，此人嗜酒如命、好賭成癡、生性豪爽，是難得的真性情好漢。令狐沖原為華山派大弟子，但因生性豪爽，結交許多旁門左道的朋友，又因好賭好酒，偶兒誤事，為講求一斯不苟的師父岳不群逐出師門。但令狐沖的真情真性，正是正派人士中人所最缺乏的「真」，無奈不容於世俗禮教。

令狐沖精通華山劍法，資質又高，但師父的管教過於呆板，終究未達火候。如今離開師門，正可拋開一切盡情揮灑，只待時機一到，得高人指點，成為當代最佳劍客不是問題。此人喜於結交朋友，找他入隊絕非難事，唯嗜酒如命，若有好酒相贈，則水到渠成。

資質	劍法	酒量	擅長武功
90	53	99	獨孤九劍

林平之

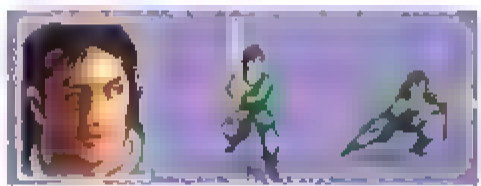


福州福威鏢局少鏢頭，傳統的富家子弟，武功不高，江湖歷練少。福威鏢局原本只是一普通鏢局，但近來武林中人卻對它另眼相看，原因就在於林平之的祖父林遠圖，當年以一套辟邪劍法震驚武林，所以大家都很覬覦這部劍譜。如今，魔掌已伸到福威鏢局了，林平之猛然發現之前所學的功夫完全沒有用處，因此下定決心練好武功，以便日後報仇。

然而，他先前所練的辟邪劍法為何這麼沒用，但當年林遠圖的確是以這套劍法稱霸武林的呀！這其中似乎有些蹊蹺。

輕功	劍法	怨世	擅長武功
43	36	88	辟邪劍法

狄雲

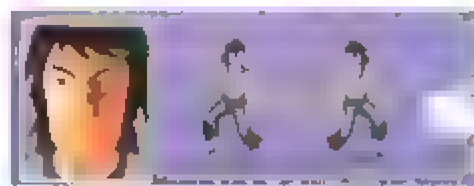


天底下最悲慘的人，一生多災多難，風波不斷。狄雲原是江南普通的一個莊稼漢，和師父、師妹快樂的生活著。想不到有一天隨師父、師妹到師伯家祝壽後，整個命運隨之改變。首先是被人誣賴勾結江洋大盜，被捕入獄。在獄中不但被穿琵琶骨，又常遭人毒打，簡直是生不如死。但最慘的事還是心愛的師妹與人結婚，讓他連活下去的意念都沒有了。

前一陣子，老天爺好不容易開了眼，讓他好過一點。獄中同伴丁典了解他不是派來臥底的後，傳了他神照功護體。但隨即他又被血刀門抓走，難道他的命運真的這麼慘嗎？而你能化解他的苦命嗎？

內力	防禦	刀法	運氣	擅長武功
88	73	44	4	血刀刀法

石破天



一個不識字的老實人，因一枚玄鐵令而改變了一生。石破天原是一個絲毫不會武功的老實人，媽媽還叫他「狗雜種」。一天為了找尋失蹤的母親，離開了家。沒想到的是他居然無意中獲得了一枚玄鐵令——一個許多武林中人都想要的東西。

照說他得到玄鐵令後，就可要求謝煙客為他做一件事。但想不到他老實之至，不求任何人做任何事，使得謝煙客大為煩惱，只好把他帶上摩天崖。前陣子謝煙客開始交他武功，但石破天練到最後卻全身冷熱無常，難道他走火入魔了嗎？而謝煙客是否別有用心呢？而他的不識字，竟會為他帶來什麼樣的奇遇。

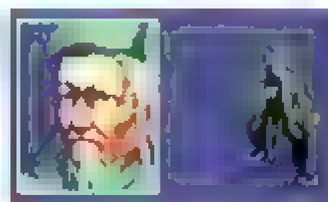
內功	資質	擅長武功
119	12	俠客神功

其他可以加入的角色

岳老三



薛慕華



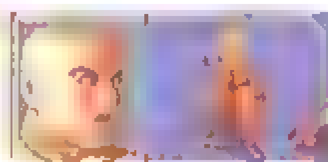
阿紫



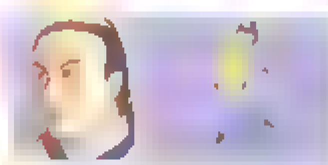
游坦之



虛竹



慕容復



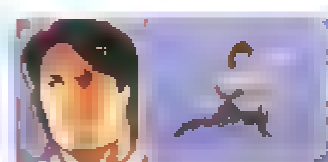
王語嫣



段譽



袁承志



楊過



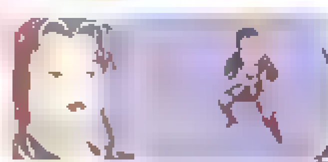
小龍女



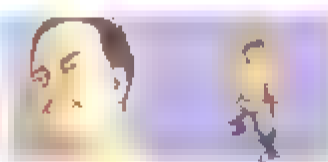
歐陽克



程瑛



平一指



每年一次的曬書？

☆每次不同好禮送給你!!



這麼

，一次購

本）以上

；10本都

遊戲都送

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界雜誌・年度曬書劃撥單

收件人姓名：______

聯絡電話（日）：______

（夜）：______

收件人地址：______

郵遞區號：□□□

我要購買下列過期雜誌（請參閱郵購專案）

期別：______

金額：______

加郵資：______

合計：______

我挑選了五本（含）以上軟體世界雜誌，請加寄：

□死亡之門　□南極冰怪（中文版）

請您務必詳細填寫以上資料

❖以上資料請詳細填寫❖

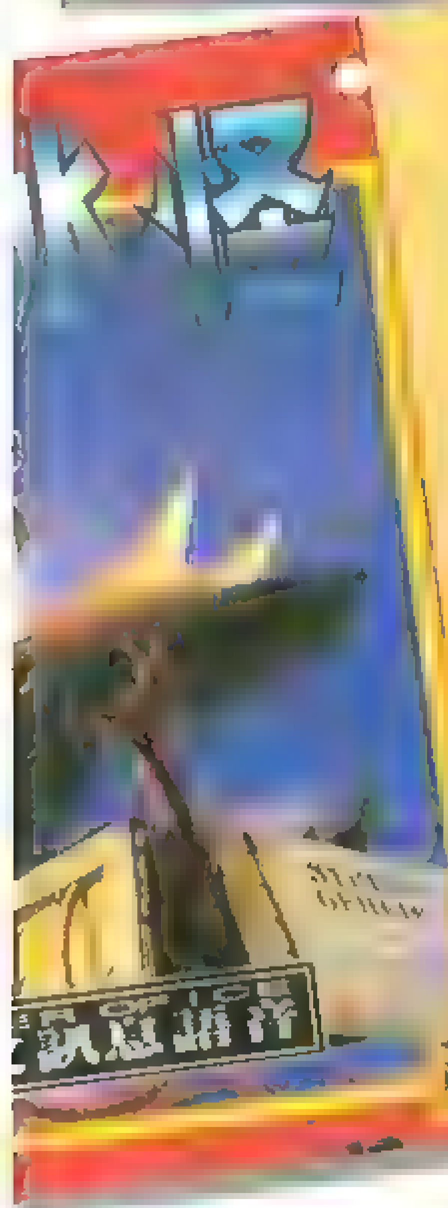
姓名、地址，請以正楷書寫，縣市切勿縮寫



死亡之門
◎市價 NT800，
（全程攻略刊登於第 75、76 期）

一場驚天地、泣鬼神的世紀大戰之後，如魔般的撒坦族打碎了世界封印，並將整個世界分爲風、火、水、岩及迷宮等充滿魔法的國度。這些地方幾近封閉，魔法隕落，"人性本善"這回事根本蕩然無存。唯一能連絡這些如槁木死灰般國度的方法，就是踏入『死亡之門』，置之死境而後生。

新遊戲時代雜誌第 24 期
★精品推薦專欄　89 分評價
軟體世界雜誌第 75 期
★遊戲獵人專欄　90 分評價



南極冰怪
完全中文版，市價 860，
（全程攻略刊登於第 81 期）

結合冒險、戰鬥、魔咒、二次大戰劇情及時空之旅的異形啓示錄。

服役於潛水艇上的軍官雷恩，遭遇有史以來最乖離的事件。一連串疑似異形怪物的出現，造成數人慘死，誰都害怕成爲下一個！究竟這怕冰嗜火的"東西"來自何處？如何遏止牠的無情攻擊？

電腦遊戲世界雜誌第 136 期遊戲評論專欄作如下評論：雖安裝程式不如人意，後半部劇情過於單線，但，畫面細膩動人，操作介面體貼，故事性佳！

軟體世界雜誌第 81 期
★遊戲獵人專欄　90 分評價
電腦玩家雜誌第 52 期
★遊戲評析專欄　4 支搖桿

今年，我們挑選兩款很棒的光碟遊戲，送給不願錯過任何一期精彩絕倫軟體世界雜誌的讀者。

奉的光碟遊戲
買5本（含5
，請您二選一
般回家，兩套
您!!

年度曬書　郵購專案

期別	72 ～75	76	77 ～81
原價	每本 120 元	每本 168 元	每本 199 元
年度曬書價	只售 60 元	只售 84 元	只售 99 元

(1)購買過期雜誌請另加郵資，一本 45 元，二本 55 元，三本以上 60 元。
(2)軟體世界『年度曬書』活動，即日起至 7/31 止，以劃撥單上郵戳爲憑。
(3)只要郵寄地點是在國內地區（台、澎、金、馬），均歡迎您劃撥購書。
(4)贈品部份，數量有限贈完爲止。
(5)所有產品以包裹方式寄出，若遲遲未收到所訂購的雜誌時，查詢日期至 85 年9月 30 日止，逾期將作廢處理。
(6)請至郵局辦理劃撥，更歡迎您使用本活動的專用劃撥單。
(7)以上『年度曬書』活動辦法如有疑問，請電洽 (07)815-0988 轉分機 260、262、263 指名查詢『年度曬書』活動。

談畫面捲軸的作法(上)

作者：Proman

若各位讀者們在玩各式各樣的遊戲軟體時，曾經有用心地去觀察它們在螢幕畫面上的處理方式，相信您將很容易地發覺到，在這些遊戲軟體之中，捲軸式的畫面處理技巧經常是絕大部份遊戲軟體的重頭戲之一，尤其是在一些常見的遊戲類型上，例如動作遊戲（ ACT ）、角色扮演（ RPG ）、縱捲式或橫捲式射擊（ STG ）、 戰略模擬（ SLG ）及戰場式角色扮演（ SPRG ）等，更有可能是連貫出整個遊戲的主軸所在；而捲軸方式的畫面處理技巧會被如此廣泛的使用，無非是這種方式可以使得遊戲在整體表現上，能夠獲得良好的空間感、速度感及畫面豐富等多項優點。

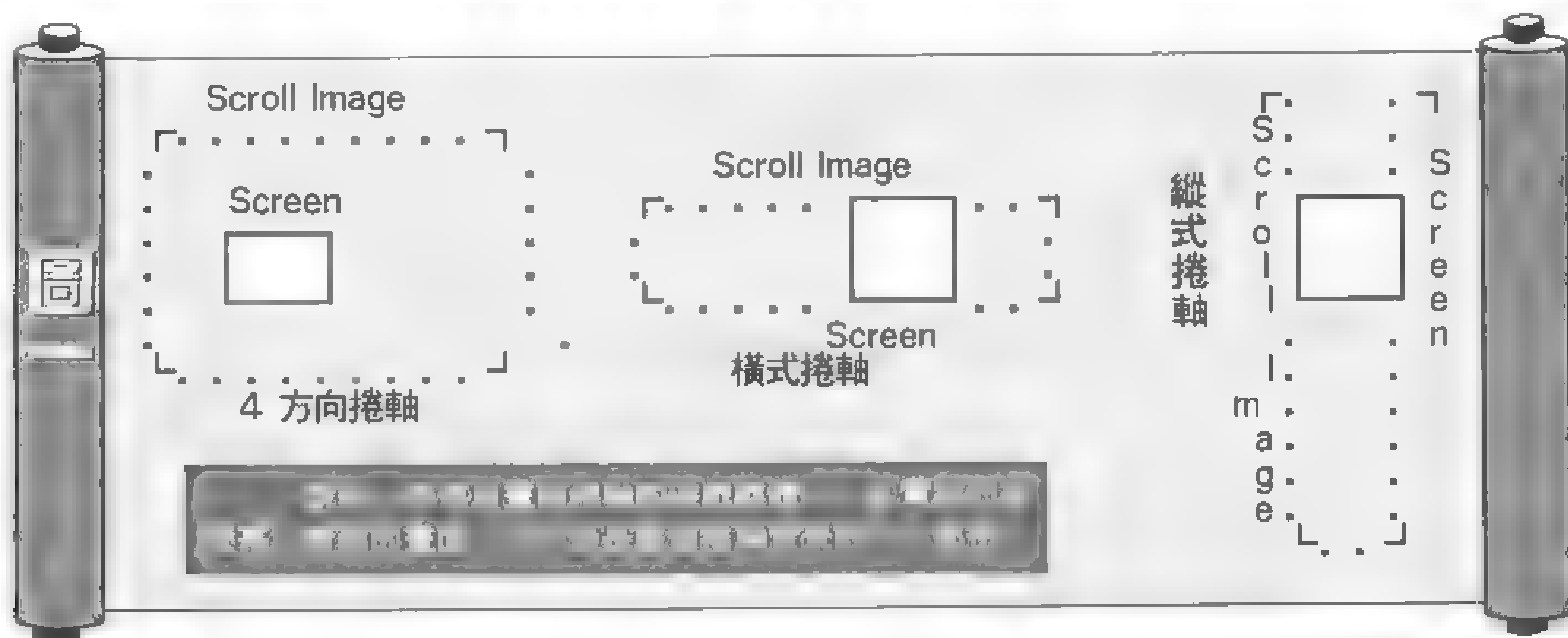
雖然捲軸式的畫面處理方式，早在 Apple Ⅱ 電腦的時代裏，就有不少遊戲軟體使用到，嚴格說來它應該算是一個頗爲的技術觀念，但是它之所以能夠在今時今日，仍被大量遊戲軟體所採用，我想不外乎就是它眞的是一項好技術。即使在歷經多年的歲月之後，仍不會退流行，而慘遭無情的淘汰命運；反而隨著技術的突破與電腦速度的加快，演變出多種更實用、更成熟的技術出來，例如多層捲軸及 3D 式捲軸等。由此可知，捲軸式的畫面處理技巧，在未來遊戲軟體的設計中，亦會是舉足輕重的重要觀念，因此徹底了解它的工作原理與程式設計方法，將是每一位想往遊戲設計的目標前進之人，所絕對應該要具備的重要知識。

在本期的專欄裏，筆者就將爲各位讀者們，從頭開始詳細解說捲軸式軟體的工作原理，以便使各位讀者能瞭解到捲軸式軟體的應用原理及程式的設計技巧，進而將這些重要的技術觀念，廣泛地活用在往後所設計的遊戲軟體之中。在這幾期的專欄中，筆者在講解原理的過程裏，將會陸續地使用到筆者在前幾期專欄中，所詳細解說過的各式技術，各位讀者可將其視爲這些技術的實際應用範例，而去徹底瞭解這些技術的眞正應用方法。但在此須特別一提的，由於這些技術在前幾期雜誌之中，都已經有特別撰文解說過它們，因此在本期的專欄，就不再額外的解說它們了，若您沒有看過前期雜誌而不了解這些技術時，您也不須太過擔心，筆者在提到它們時，會特別介紹它們是出於第幾期的，因此只要您去翻閱這些雜誌，並仔細閱讀它們，相信您心中的難題困惑，都可獲得一個詳細的解答的。

什麽是畫面捲軸？

或許當各位讀者在閱讀本文前段時，對於筆者數次重覆提到〝捲軸式〞的畫面處理技巧，這一個發專業的術語，可能會有些許耳熟之感，但又不甚了解其意的感覺產生。爲方便本文章的日後行筆方便，筆者在此西先爲各位讀者解說一下這個專業術語，其所代表的意義是什麼，以便使各位讀者都能建立起一個清晰的觀念。

首先當我們從〝捲軸〞這一個術語的字面上看來，在有使用捲軸式畫面處理技巧的遊戲軟體上，它必定在螢幕畫面上，會有如同由上至下式或由右至左等圖形捲動的現象產生，就好比我們在眞實的生活中，當我們在觀賞一幅長軸的美術圖畫時，例如著名的清明上河圖，在同一時刻裏，我們只能專注的觀賞到圖畫中的某一小片斷而已（圖一）；若想要再繼續看到圖中的其它部份，則我們勢必要捲動圖形，方才可使下部份的圖畫，得以映入我們的眼簾之中。相同原理，若我們把捲軸式的動作方式，比喻成我們在電腦螢幕之中，觀賞一幅長軸的美術圖畫一樣，在同一時間裏，電腦螢幕上也只能夠顯示出該圖畫中的一小部份而已，則當我們欲看到下一部份的圖畫時，負責顯示這一圖形的程式，就必須要把這些已經顯示在螢幕上的舊圖畫，緩緩地捲出螢幕畫面之外，並且同時把新的圖畫捲入進到螢幕畫面裏，讓使用者可以看到新的圖畫，而這也就是捲軸畫面的基本表現方式所在了。



接下來，筆者將以在實際遊戲軟體之中，所使用捲軸式的畫面處理實例，來做爲更進一步的解說例子。若各位讀者有玩過角色扮演類型（ RPG ，例如軟體世界的新蜀山劍俠、大宇的仙劍奇俠傳等），或者具有劇情式的戰場式角色扮演類型（ SRPG ，例如軟體世界的烈焰鋼狼傳，漢堂的炎龍騎士團 I & II 等）的遊戲，則當您在玩這些遊戲的時候，您一定可以發覺到，在這些遊戲的進行方式上，都是採用在一個地圖畫面（例如是某個城鎮、森林或迷宮等）上移動的方式，來做爲遊戲的主軸，而這種地圖式的移動方式，就是傳統畫面捲軸的一項應用；因爲在這些遊戲裏，當其人物做出移動的動作時，其地圖畫面亦會馬上做出反應，依人物的移動方向，來決定地圖畫面的捲動方向，使玩家能夠感到覺到空間的位置變化，就彷彿在眞實的世界中移動一般。

另外當我們在玩縱捲軸式的射擊遊戲類型（ STG，例如 Konami 的極上大射擊， Taito 的超級眼鏡蛇等），或者動作類型（ ACT ，例如任天堂的瑪利歐兄弟、 Konami 的大盜伍右衛門等）的遊戲，您亦將會發現到在這些遊戲裏，其遊戲的場景畫面，將會主動或被動式的捲動著，使玩家能夠融入遊戲的世界中，隨著場景的不斷前進，不斷有新的感受與興奮；而這些不管是主動或被動的場景捲動，都是屬於畫面捲軸的基本應用。

從上述的二個例子中，相信各位讀者們應該對於捲軸式的畫面處理方式，在遊戲軟體中的應用會有更深一層的認識才是，並且也可從者二個例子裏，輕易地瞭解到這類的技術，在現今的遊戲軟體中，被使用的情形有多廣泛了。但只要各位讀者能夠了解畫面捲軸的意義，則要從衆多的遊戲軟體中，分辨出那些有使用到這項技術，應該不會是一件難事才對。

畫面捲軸是如何做

不論是一位經驗豐富的遊戲設計師，或是方才入門的初學者，設計出一套具有畫面捲軸的遊戲軟體，可說是他們所應具備的一項基本知識，因爲在現今的遊戲類型裏，要使用到這項技術的機會實在是非常多；但是很可惜的，在坊間的書局之中，並不太容易找到這一類技術教導的書籍，因此雖然很多設計者都知道其重要性，但卻不知如何獲取此類知識，而必須靠自己去頓悟這項原理，這實在是一段艱辛的學習道路。因此筆者在此特別撰文，針對這項技術的原理與程式設計方法做個解說，盼對各位讀者能夠有所助益。

畫面捲軸的動作方式，是讓螢幕畫面上的圖形，會隨著不同的需要（例如人物的移動），而將舊的圖形捲出螢幕畫面之外，並且同時將新的圖形捲進螢幕畫面之中，使人們感覺到有空間位置變化的情形；換言之，也就是人們可以把它想像成，當我們從螢幕畫面上看到某圖形時，其實它只是某一張大圖的一小部份，而這一張大圖的其它部份，由於超出螢幕畫面所能夠顯示的範圍，因此無法顯示出來；但若我們需要看到這張圖的其它部份，則只要把螢幕畫面所能顯示的範圍，緩緩地往我們想要看到的部份移動，如此一來，就可以使那一部份的圖形捲入到螢幕畫面之中，使我們可以清楚的看到那

一部份了。

綜觀上段文中所述，我們便可輕易整理出，其實畫面捲軸這項技術，共有二個重點所在，一爲如何來移動螢幕畫面的顯示範圍，另一點則爲那張大圖的構成方式；只要我們有辦法妥善地來控制這二個關鍵點，那麼要實現出畫面捲軸的效果，就變得相當簡單。首先讓我們針對第一個關鍵點，如何來移動螢幕畫面的顯示範圍，做一些深入的討論。不知各位讀者是否還有印象，筆者在前幾期的專欄文中，經常會提到螢幕畫面的內容，是由一塊名爲視訊記憶體（ Video Memory ）的儲存空間（見雜誌第 80 、 84 這二期文中，都有詳細說明與實例）所決定的，在一般傳統 320 × 200 的 256 色模式下，其所在位址爲 A000:0000 ～ A000:FFFF 之間，共佔 64K Byte 的儲存空間，只要我們填什麼資料到這段視訊記憶體之中，螢幕畫面便會顯示出什麼。因此其實所謂移動螢幕畫面的顯示範圍，只要我們在搬移影像資料的時候，先計算出要顯示出來的範圍，是位於虛擬螢幕（ Virtual Screen ，在畫面捲軸裏的那一張大圖，亦可視同爲一個虛擬螢幕，至於虛擬螢幕的觀念，若不了解時，請自行翻閱雜誌第 85 期，內有詳細說明與程式範例）的那一個位置上，之後在將那一個位置上的矩形範圍，依序逐列地將所有影像資料拷貝到視訊記憶體之中，則該特定矩形內的影像圖案，不就可以顯示在螢幕畫面上，順利地完成移動螢幕畫面的顯示範圍。所以我們也可瞭解到，其實要掌握這一個重點，只要對於虛擬螢幕的觀念有一個清晰的認知，並且能夠活用它們，就不是一件什麼難事了。

再接下來讓我們繼續針對第二個關鍵點，要如何來構成那張供捲動之用的背景大圖，來做一些較深入的討論。就我們一般人的思維模式，一開始所想到的解決之法，大都是只要把那張供捲動之用的背景大圖，當作是一張單獨的大圖來處理就行了；換句話說，就好比當我們在設計某一個角色扮演的遊戲軟體時，在需要使用到一座城鎮的地圖，便請美術人員把這座城鎮的地圖，當成在繪製一幅巨大的圖形來完成它，而待繪製工作完成後，再交由程式人員，來做爲捲動的背景大圖。但若我們真的便使用這個方法，在這一張當做捲動之用的背景大圖面積尚小時，可能還會一切順利，不致於會遇到什麼大問題；但假若這一張供捲動之用的背景大圖，其面積是大於螢幕畫面所能顯示大小的數倍，甚至還要更大時，則我們使用便會馬上遇到數個極難以解決的大問題，迫使您放棄使用這種方法，改採用其它更佳的解決之道，來構成這張供做捲動之用的背景大圖。到底是會遇到什麼樣的嚴重問題，使得在先前所提到的視爲單一巨大圖形來處理的方法，變成了一個完全不可行的方法呢？因爲無庸置疑的，一張面積巨大的背景圖形，其在儲存空間的需求上，與程式執行時的各項效率上，產生了極大的負面影響，而這二項重要的主要評估指標，對於當我們在從事遊戲軟體的設計工作時，又顯得特別格外重要。究竟爲什麼這一個方法，會產生如此的重大的缺點，及這些缺點又有什麼影響，而搞得一頭霧水呢？

要解釋這一個問題，恐怕沒有會比提出實際數字來比較的方法，要來得更爲清晰且易懂了。試想我們在 320 × 200 的 256 色模式下，一個佔滿全螢幕的圖形，其所需佔用到的儲存空間，是爲 64000 Byte（因爲在 256 色模式下，每一個像點資料是佔掉 1 個 Byte ，故在 320 × 200 解析度時，共佔用掉 320 × 200 ＝ 64000 Byte ），則若假使那張供做捲動之用的背景圖形，是爲螢幕畫面大小的寬高各 4 倍時，換言之也就是該背景圖形是爲一張寬 1280 點，高 800 點的圖形，而它所需佔用掉的儲存空間，就變得頗爲驚人了，共需使用掉 1024000 Byte ，也就將近 1M Byte 的儲存空間。光這一個數字的儲存空間，若是在早期的真實模式下去執行的程式，在沒有借助 XMS 及 EMS 等特殊方法的使用時，是完全沒有辦法騰得出來的，除非您所撰寫出來的程式，是借助 Dos Extender（見雜誌 75 、 76 、 77 三期）的幫助，在保護模式下執行的程式，方才有如此大的儲存空間可供使用；然而這還只是在寬高各四倍面積的情形時，在一般角色扮演及射擊遊戲中，這樣的大小還仍太小了，其往往是高達螢幕寬高的各十數倍呢！則在如此大小的情形，即使您所設計出來的程式，是在保護模式下執行，縱然可以存取到這樣大的記憶體位址，但我想這樣龐大的記憶體需求，恐怕沒有多少個玩家，有這樣高級的系統配備吧！況且除了在記憶體的需求上，其所要佔用的硬碟空間，亦令一般人所無法承受的。

這一種方法所引發的第二個問題，則是使得程式的執行效率變得低落。之所以會有這樣的情形產生，其實真正說來還是和上一個儲存空間的老問題

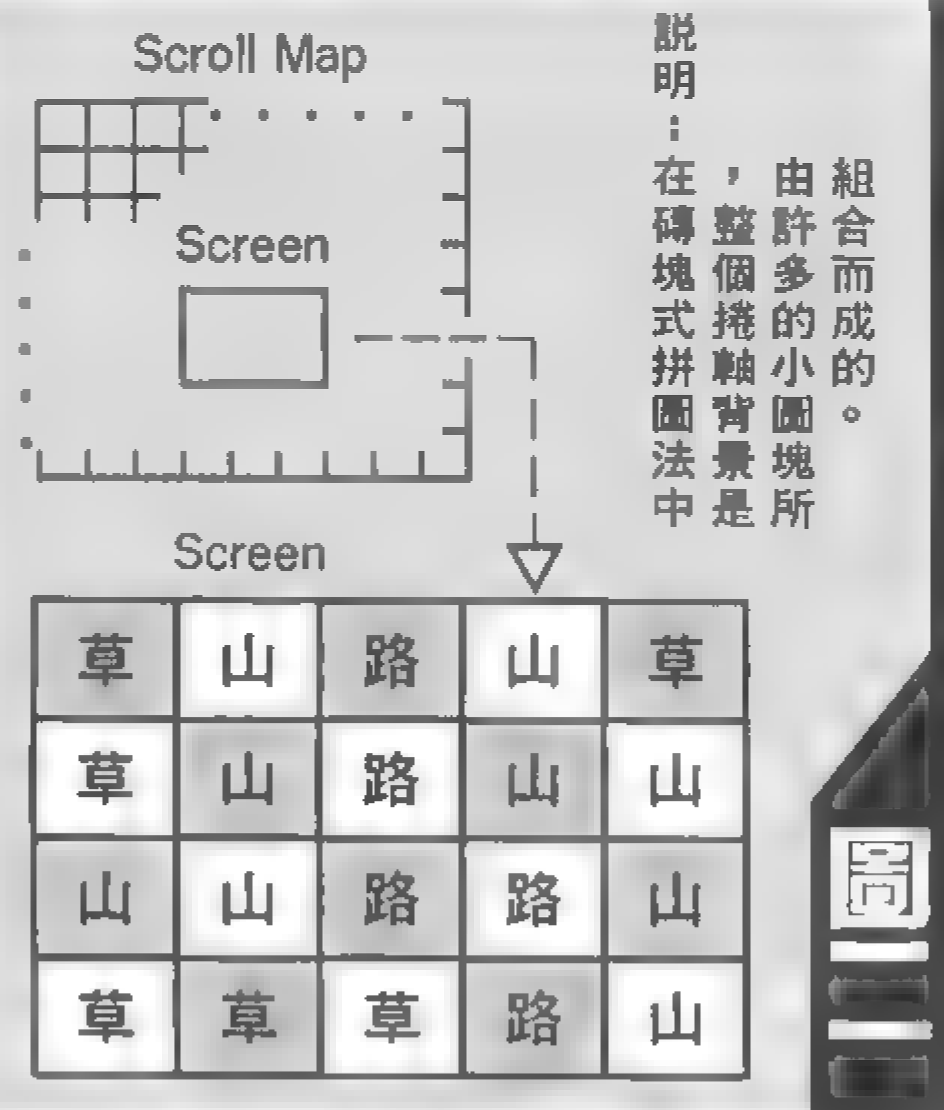
，有著極爲密切的關係；其所會發生的前提，就是當上一個問題已經獲得了解決之道，或已經不在乎佔用多少空間時，方才會發生的。首先由於這一張供捲動之用的背景圖形，是爲一張巨大的圖形，故當我們的程式在將它從硬碟中，讀取載入到記憶體之中，所需耗費的時間，勢必將會格外地長久，此外若我們爲了避免掉記憶體空間不足的情形，而使用 EMS 、 XMS 或者即時讀入（也就是需要那些圖形，再馬上從硬碟中載入那些圖形的方法）等特殊技術，其程式執行時，將免不了要不斷地進行記憶體對映及磁碟 I/O 等動作，這些種種額外所必須耗費的時間，都將是導致程式執行效率低落，影響軟體品質嚴重下降的主要原因。

綜合前文中的各段所述，若該法爲不可行，則我們又要使用那種方法，方才可以解決我們所遇到的各項難題，順利地實現出畫面捲軸的效果呢？答案就是在遊戲設計業界中，已經被廣泛應用的一項重要技術，那就是所謂的磚塊式拼圖法（ Tile Technique ）。

什麼是磚塊式拼圖法

當各位讀者看到前面的標題時，不知道有沒有嚇一跳，是不是筆者已經改了行，居然在本專欄裡，改教起建築原理來了，連〝磚塊〞這種與設計遊戲毫無關係的東西都搬出來講了。其實各位讀者們可千萬別會錯意，這是因爲接下來筆者所要講解的一項技術，它的工作原理就彷彿在實際的建築工作時，使用磚塊來構成一面牆的方式相似，故才稱之爲〝磚塊式拼圖法〞（ Tile Technique ）。這一種採用磚塊原理的拼圖方法，並不是在近些年裏才發展出來的一項新技術，其最早被應用在遊戲軟體上，幾乎可追溯到十幾年前呢！但由於這一項技術實在太重要了，即使在歷經了那麼多年的歲月，至今仍還是被大量地運用在各式遊戲軟體之中，其被廣泛運用的情形，幾乎是你我所無法想像的。若你日後有機會接觸到電視遊樂器（ MD 、 SFC 、 PS 及 SS 等）或大型機台等平台，並在這些平台發展遊戲軟體時，則你便更會發現這項技術的重要性；因爲在這些特殊平台上，磚塊式的拼圖法將會爲整個設計觀念的主軸，故此你若有心想在遊戲界發展，則徹底了解這項技術的原理，將是你的重要課題之一。

到底什麼是磚塊式拼圖法，爲何它會如此神奇，使得大部份的遊戲軟體在設計時，都必須要使用到這項技術觀念呢？要解答這一道問題，首先必須先從使用這項技術後，將會帶來什麼樣的好處來開始講起。它所帶來的好處計有方便設定人員來設定各項資料，減少美術人員的工作量，方便圖形的管理，方便程式人員的程式撰寫工作，避免系統需求過高，提高執行效率…太多優點了，一時之間實在難以全部列出。但從這數個被列舉出來的優點，就已經頗可讓人信服了，試想有一種技術，可同時對於設定人員，美術人員及程式人員都有很大的助益，則又怎麼會有人不去想使用它呢，您說是吧！



說明：在磚塊式拼圖法中，整個捲軸背景是由許多的小圖塊所組合而成的。

在瞭解到使用磚塊式拼圖法所將帶來的諸多優點之後，我想一定有不少讀者們已經迫不及待的想要知道，到底這一項技術的原理是如何運作的，爲什麼會有如此神奇的功效呢？其實將本項技術說穿了，它的運作原理是再也簡單不過了，那便是妥善的利用由小圖來拼成大圖的道理；而只要能夠掌握到這個精髓，那想要靈活地應用這項技術，就不是什麼難事了。或許這樣子來說，可能各位讀者還是搞不清楚它是什麼東西，在此就讓我們舉個實際的例子來說吧！例如當我們在設計一個角色扮演類型的遊戲軟體時，若我們因爲在某段劇情上的需要，而必須要設計出某一座城鎮的地圖，則使用磚塊式拼圖法的工作方式時，將要如何做呢？首先，美術

人員應該要將這張城鎮的地圖，視爲是由許多固定大小的小圖塊來構成的，並且在開始著手繪製這些小圖塊之前，先和相關的工作人員，例如設定或程式人員等，決定一下小圖塊的寬高各是爲多少點，以及最大可承受的圖塊數目是多少，因爲這二個重要的決定，不論是在美術人員的繪製工作，或者是程式的撰寫工作上，都有著相當重要的影響。當這些小圖塊大小及容許數目確定之後，便可由美術人員開始從事圖形繪製的工作，但是在繪製圖形的思考方向，就不應該以要如何開始著筆來繪製這張巨大城鎮地圖，來作爲繪製工作的思考主軸了；因爲在這種磚塊式拼圖法下，美術人員所要繪製的圖形，是那些用來構成整張大圖的各個小圖塊，彷彿就好比在玩堆積木時，所必須要使用到各種形狀的小積木元件般，因此當我們在繪製這些小圖塊時，其在思考模式的方向上，勢必將要有一個新的模式，應該是要從我們所要組合而成的大圖，它所將會使用到的元件有那些，從這一個方向來思考，才是一個正確的方向。就以先前所提到的城鎮地圖來說吧！我們所必須要注意到的事，應該是先從歸納出構成它，所必須要使用到的元件是那些來著手才是，例如有幾種樣式的房子、道路、草地、裝飾物等之後，再逐一地來完成這些元件的小圖塊，而待完成之後，再交由負責拼設地圖的人，使用一種名爲地圖編輯器（ Map Editor ）的工具，來將這些已經繪製好的小圖塊，依照劇本上的需求，來拼構成一張符合我們所需要的城鎮地圖。如此一來，就實現了磚塊式拼圖法，使用數目不多的小型圖塊，卻可組合成一張巨大圖形的目的了。

想經過前文的諸多解說後，各位讀者可能都已經瞭解到這種所謂的磚塊式拼圖法的基本工作原理了，但是這時或許會有些讀者，在心中會產生一個新的疑惑，到底這些繪製好的小方塊，要如何來拼成一張大圖？它的資料又是如何儲存呢？不知對於這個問題，在各位讀者的心中是否已經有了一個答案了嗎？我想這個答案是很簡單的。多數人一定可以猜想得到，那就是只要使用一個二維陣列，來記錄大圖上的每一個方格裏，各是分別的使用到那一個小圖塊，則如此一來，當我們的程式在執行的過程裡，只要能夠知道目前螢幕左上角，所看到的圖形是從記錄大圖構成資料的二維陣列中，那一個 X、Y 軸座標開始掃瞄起的，那不就可以輕易地依照順序從二維陣列裡，取出構成該部份圖形的每一個小圖塊編號，並且將其使用圖塊的觀念（見雜誌八十七期），來繪製到視訊記憶體中，使其得以從螢幕畫面上顯示出來了嗎？因此各位讀者當看到這裡時，心中一定要有個認知，在所謂的磚塊式拼圖法上，其實之所以能由小圖來拼成一張大圖，完全是由資料間接索引的方式來達成的，最後要怎樣來產生出那一個儲存索引值的二維陣列，就必須要藉助一種稱之爲地圖編輯器（ Map Editor ）的工具幫忙了；這個輔助用的工具程式，一般而言，大都是由本身的程式人員所撰寫的，因爲在市面上或許可以找到類似這樣的工具，但絕大部份可能都將不太適用，因爲我想很少有遊戲軟體，在地圖編輯的資料或需求上，會都和別人的軟體是完全相同的。因此我們將勢必要針對自己的需求，來設計出這樣的工具。它的設計原理相當簡單，那就是只要把操作者在螢幕上所拼出來的地圖，把其各位置所使用到的小圖塊，以編號索引的方式，來儲存到二維列陣中便可，並且操作者可隨時去編輯這些地圖資料，這樣便就已具備了地圖編輯器的功能了。

爲什麼在磚塊式拼圖法上具有在前文所提及的各項優點呢？由於在此法上，它是以小圖塊來作爲單位的，因此就設定人員而言，就相當容易來指定各個方格，是具備哪些特性，例如那些方塊不能走，或者會引發某件事情（機關、寶物等），耗費多少移動能力等，另外美術人員的工作量也較少（圖塊的數量上，絕不會比去畫一張完整地圖來得多），輕易繪製（小圖塊都有一定的繪製方法，如九宮格等方法）及管理，至於對程式人員的影響，雖然撰寫程式時，要具備的知識較多，但將會使得程式在設計完成後，更具結構化與彈性，而且亦會使得程式在記憶體的需求上變小，就以一個128 × 128格的地圖來說，若其索引值是使用一個 Word （兩個 Byte ，索引範圍爲 0 至 65535 之間）來儲存的話，也只不過佔用 32K Byte 而已，如果再假設小圖塊大小爲 24 × 24 點，並且構成地圖共需要512 個小圖塊，那全部所佔的空間，也只不過是 32K Byte 加上 288K Byte （ 512 × 24 × 24 ），共 320K Byte 而已，但卻可構成寬 3072 （ 128 格× 24 ）點，且高 3072 （ 128 格× 24 ）點的巨大圖形出來了；若使用單一圖形的方法，那所要佔用記憶體的空間，就要爲 9.2M Byte 如此大的空間。所以從這裡，相信我們瞭解爲何此法會如此大受歡迎的原因，不外乎就是如此了。

統一規格後的 DVD光碟簡介

賀鴻翙

長江後浪推前浪，一代新人換舊人。在科技業界裡新產品的推出就如同競賽一般，消費者尚未完全熟悉舊產品，新產品已經爬上貨架了；今天要爲各位介紹的 DVD ，即是今年秋天即將上市的新產品。喧嘩已久的 DVD ，其實當初主要是爲了電影業界而著手開發的；至於所謂的 DVD 主要是有以下幾點條件：

(1)在單面可收錄135分鐘以上的電影影像資料

(2) LD 以上或相當的畫質。

(3) CD 以上或相當的音質。

(4)一枚 DVD 內可收錄 3 ~ 5 個左右不同國家的語言。

像如此高品質的要求，想當然的也需要大容量的空間；而目前 640MB 的 CD 大約只能放入上述品質的影像資料 10 分鐘~ 20 分鐘左右。換句話說，如果想記錄一般約135分鐘的電影，則必須要有4 ~ 5GB 的容量空間。



松下、東芝集團的SD

或許是市場的利益夠大吧！ DVD 在一開始的開發上即出現如同以往錄影帶 VHS 和β兩種規格的競爭，在 DVD 的研發上，則出現了以東芝和松下電氣產業爲中心的 SD 相容規格；而另一方面 SONY和 PHILIPS 爲中心的 MMCD 也另立山頭出來較勁，這些規格發表後，一些家電業界立刻表明對 SD 規格的支持，而 PC 業界則表明對 MMCD 規格的支持。這樣的產業競爭，事實上除了對消費者不利外，對長遠的市場而言，也是殺傷力很大，基於這些原因， PC 業界後來出現了要求規格統一的呼聲，於是由 IBM 、 COMPAQ 、


SONY集團的MMCD

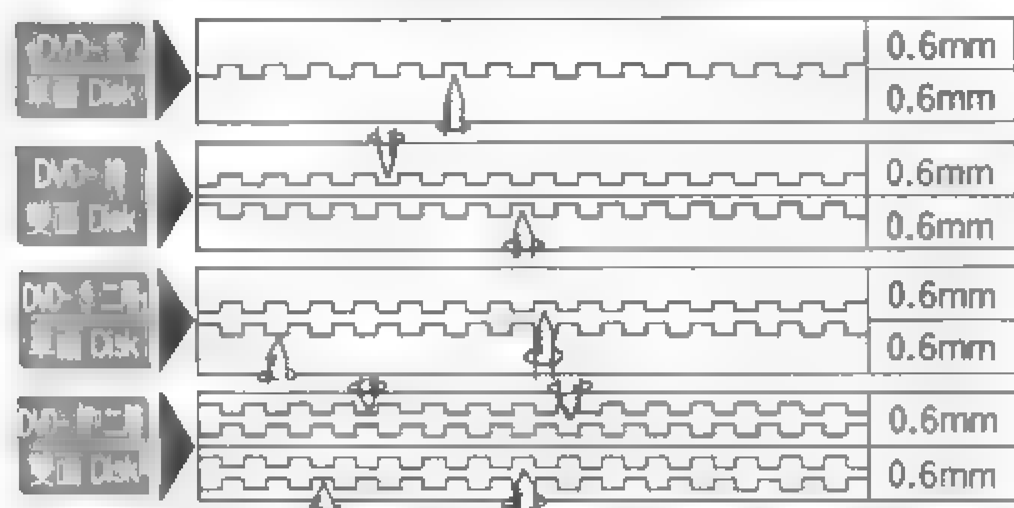
APPLE 、 MICROSOFT 、 PACKARD BELL 所共同設立的 Technical Working Group 組織也於 1995 年5月提出統一要求聲明，於是在輿論要求下，這倆大陣營內部也出現了要求規格統一的說法。內外皆有壓力的結果下， 95 年 12 月左右終於發表了 DVD 最新統一規格聲明。

之前 SD 規格爲了能達到兩面記錄的目的，它採用了兩枚光碟貼合的方式，而 MMCD 規格則是一枚光碟兩層結構面，透過雷射讀寫頭焦點變更的方式，達到兩層資料讀取的目的。統一後的規格在光碟結構上如同 SD 規格，錯誤修正的空間則保留了32KB，而資料記錄的方式則採用了 MMCD 的16BIT模式。統一後的 DVD 規格主要可分爲 DVD-5 、 10 、9 、 17 四種型號。列表如下：

表1

唯讀型 DVD 光碟				可記錄型 DVD 光碟			
一層式	單面	DVD-5	4.7GB	僅可寫入一次型	DVD-R	單面	3.8GB
	雙面	DVD-10	9.4GB			雙面	7.6GB
兩層式	單面	DVD-9	8.5GB	可重覆讀寫型	DVD-RAM	單面	2.6GB
	雙面	DVD-17	17GB			雙面	5.2GB

而四種型號的結構圖也簡單爲各位說明一下：



或許各位感到奇怪， DVD 那麼大的容量是爲了什麼？事實上與 DVD 相對應的配合技術，就是 MPEG-2 的資料壓縮方式。 MPEG-1 和 MPEG-2 最大不同點，即是在於 MPEG-2 擁有更好的影像品質，接近甚至超越 LD；但相對的，它所需的儲存空間也較大，目前市面上流行的影音光碟即是以 MPEG-1 做資料處理方式，較適合卡通影片，對於電影影像來說，則品質稍差了一些。

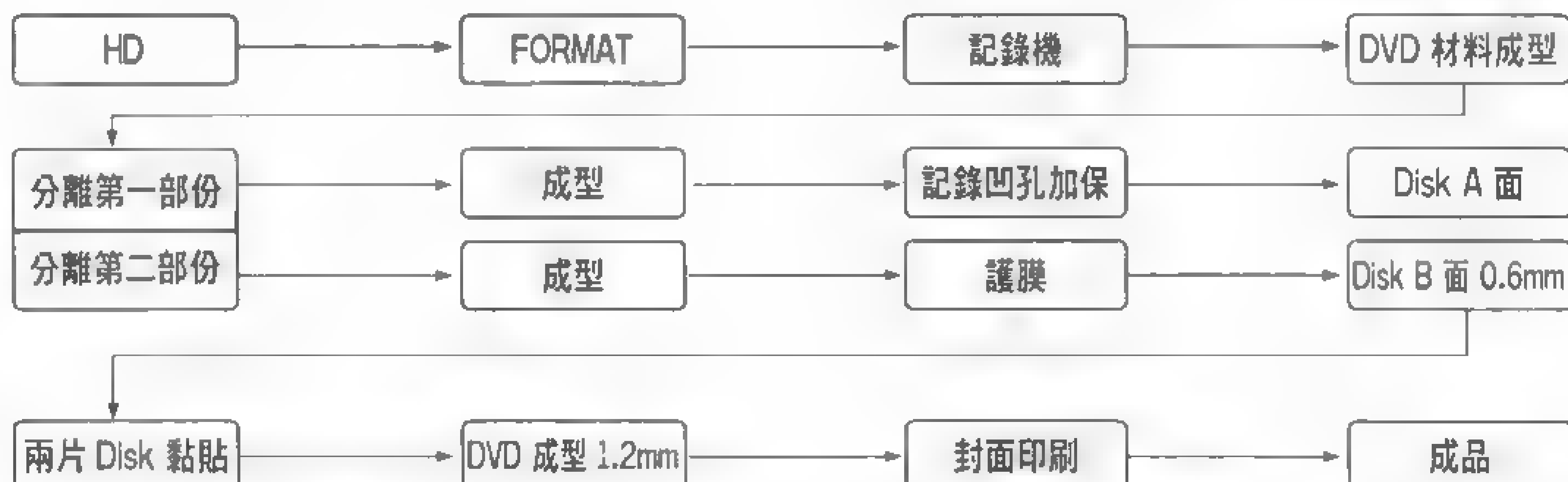
底下就再爲各位列出 DVD 的規格表：

表2

DISK 直徑	120mm
DISK 厚度	1.2mm(0.6mm X 2)
記憶容量	單面 4.7GB(DVD-5 的狀況)
半導體雷射波長	650/635NM
錯誤訂正方式	RS-PC方式
記錄方式	8 或 16BIT
NA	0.6

DVD 還有一問題，就是由於其採用兩枚 0.6mm 光碟貼合所組成，貼合處使用了透明的接著劑好方便雷射光的透過；但相對的，比起一枚構造的 CD，在溼度溫度的控制上更不易做到，除此之外， DVD 對於其貼合面的平坦度密合度也要求頗高，製作費相對的也比一般 CD 提高了 20 %，其製作流程茲以流程圖簡介如下：

附圖



另外 DVD 的記錄方式，則是採用了 ISO9660 /UDF 這種所謂 Universal Disk Format 的方法，不僅唯讀型 DVD 光碟和可再記錄型 DVD 光碟的資料可互通外，最重要的，就是它相容於 DOS 、 Windows 、 Macintosh 、 UNIX 等作業系統。另外的一個好消息，就是 DVD 的光碟機將也可讀取現在的一般光碟片，這樣以往所購買的光碟片資料才不致於白白浪費掉。可以想像得到，今年秋天預定登場的 DVD 勢必將 LD 市場給逐步侵蝕，而由於其便利與高品質的特性，相信未來在遊戲、多媒體、電影、音樂…等產業，勢必將有很大的貢獻，至於玩家們則是最大贏家—只要你銀子夠多。

Pro 32 PnP 金聲卡

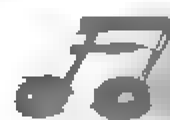
作者：彭日貴

前言

現今的個人電腦已經不再是單純的一台電腦而已，其強調的是多功能的發揮，要能連上 INTERNET 、要能播放 CD 、要能播放 MIDI 、要能播放 MPEG 等等，這也就是現今正流行的「多媒體電腦配備」。在「多媒體電腦配備」中不可或缺的一項設備首推音效卡，所以接著下來的幾期，我打算為各位介紹幾種音效卡。我們採取的方式是客觀的介紹該片卡的特性，安裝的難易度，相容性如何，而不採取評比的方式，告訴你哪一塊卡較好。我們僅以正面的介紹提供你應有的參考資料。

首先要介紹的這片卡是「集盛科技」新推出不久的 Pro 32 PnP 金聲卡，在我們開始介紹這片卡之前，先來認識幾個專業名詞：

嚴格來說這是一個「介面」而非音源器的類別。大部份好的 MIDI 音源器是使用 PCM 音源，具有數位化，高傳真等優點，現今 PC 上的 MIDI 音源器使用的是所謂的「波形表」（ WaveTable ），是把真實的樂器收音存成音色資料儲存起來，然後要用時提出加以調變成所需的音調，電腦控制 MIDI 只需要告訴音源器「音色號碼，音調，強弱，時間」等參數即可。但是「音色號碼」一項並無唯一標準。所以業界老大 ROLAND 公司曾提出 GM 與 GS 等音色排列順序。其中 GM 定義了 128 種音色排列，為 PC 上的音效卡所接受。（另外許多大公司早期遊戲支援 ROLAND MT-32 音源器的排列，現在的 MIDI 音源器大多都可以用軟體來轉換排列）。



近來波形表合成音效儼然已成為新一代音效卡的標準，舉凡 GUS ， WaveBlaster ，甚至即將推出的 PAS16-XL 及 Roland 的音源器，都採用此種方法合成。（聽說 Roland 的音源器並非單純的「波形表合成」）。以下是我對這種合成方式的一點了解，提供給大家做參考。

①什麼是 FM 合成？

FM 合成簡單地說，即是利用一些「振盪器」來合成所要產生的波形。「振盪器」即是一種用來產生一些數學波形的電路，如正弦波、方波、鋸齒波等。利用好幾個這種波形，即可用來產生我們所要的聲音。比方說弦樂器的聲音就很接近兩個正弦波的和；對銅管樂器來說，鋸齒波就很接近其基本波形；至於木管樂器嘛，方波應該是個很好的開始。總之， FM 合成就是利用「振盪器」所產生的一些基本波形來「近似」我們所要的聲音。

當然了，自然樂器的聲音可沒這麼簡單，拿提琴來說吧，它的聲音包含了指板的振動、共鳴箱的共鳴，甚至提琴的材質都對音色有影響；如果要模擬這些效果的話，你就得多用幾個「振盪器」來把這些效果加進去，並且你還得知道怎麼用這些振盪器來達到這些效果。這可不是件容易的事呢！

②什麼是「波形表合成音效」？

顧名思義，「波形表」就是一個包含有波形（ waveform ）的表，在記憶體中儲存了各種樂器的波形，再經由一 DAC 即可還原為「近乎真實」的音樂。以 GUS 來說，它所作的工作僅僅是把你給它的波形經過調變之後產生你所要的音高，再經過

DAC 還原成聲音。因爲波形表裡存的根本就是實際樂器的取樣，自然產生的聲音和原本的樂器聲音較接近。

不過波形表也有它的問題，因爲我們不可能對每種樂器、每個音高都作一個取樣，我們僅僅利用一組取樣經調變之後產生該種樂器所有的音高。利用這種方式來模擬在音域範圍內音色變化較大的樂器，可能就無法產生令人滿意的效果。像薩克司風在低音及在高音時音色是有顯著變化的。要解決這個問題，只好對每一種樂器多採一些取樣，然後在不同的音域範圍使用不同的取樣。像在 GUS 的 patch 中，有些樂器就有一個以上的取樣。

① 簡 介

這片 32-bit 隨插即用（ Plug & Play ）的高級音效卡主要的特色有以下幾點：

①是一片 32-bit 立體身歷聲的音效卡。

②相容於創巨公司的 Sound Blaster 16 及微軟公司在 Windows 上發展的音效系統應用程式標準界面（ Sound System API standards ）。

③它可以很容易地被安裝在 Windows 95 隨插即用（ Plug & Play ）的環境上，而在 DOS 及 WINDOWS 3.1的作業系統上也同樣容易安裝。

④其支援的規格如下：

(1)標準音效方面：

① AdLib、Sound Blaster、 Sound Blaster Pro 及 Sound Blaster 16 。

② Microsoft WSS 1.0 、 Microsoft WSS 2.0 API 及 Creative Labs Windows API 。

(2)立體身歷聲數位音效方面：

①立體身歷聲和單聲道模式的 16bit 及 8bit 之數位訊號。

② 16-bit 數位轉類比或類比轉數位轉換器。

③最高 48KHz 的可程式化取樣頻率。

④使用單一插斷來處理 16bit 及 8bit DMA 頻道。

⑤錄音來源可透過：麥克風、立體身歷聲訊號輸入、 CD-audio 及合成音樂。

(3)合成音樂部份：

① Enhance FM OPL3 music chip using four operation.

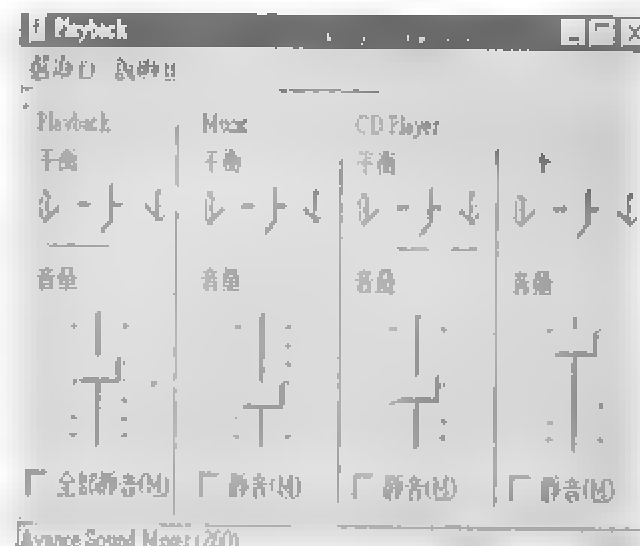
② Four-operation，11-voice FM synthesis.

③ Two-operation，20-voice FM synthesis.

④相容於先前的 Sound Blaster 和 AdLib FM 晶片（ OPL2 ）。

(4)立體身歷聲數位／類比混音方面：

① Output mixing of all audio source ：數位音效、合成音樂、麥克風、輸入訊號、 CD-audio 等都可混合輸出。



②混音輸入來源：數位音效、合成音樂、麥克風、輸入訊號、 CD-audio 等都可混合輸出。

③音量大小完全由軟體控制。

④ Multiple level volume control on ：數位音效、合成音樂、麥克風、輸入訊號、 CD-audio 等都可混合輸出。

(5) 3D effect ：

① 3-d sound is only available on the pro 16 PnP 3-d and Pro 32 PnP models 。

(6)波形表合成音效方面

①相容於 GM/GS 。

② 32 Voices polyphony 。

③總共有343 個音效（ 190 instruments sounds ，107 drum sounds， 46 effect sounds ）

② 系統需求

① IBM AT、286、386、486、Pentium、Tandy AT、或 100% 相容的機器。

② VGA 或 Super VGA 螢幕界面卡。

③需要 2MB 的硬碟空間來儲存隨卡所附的軟體。

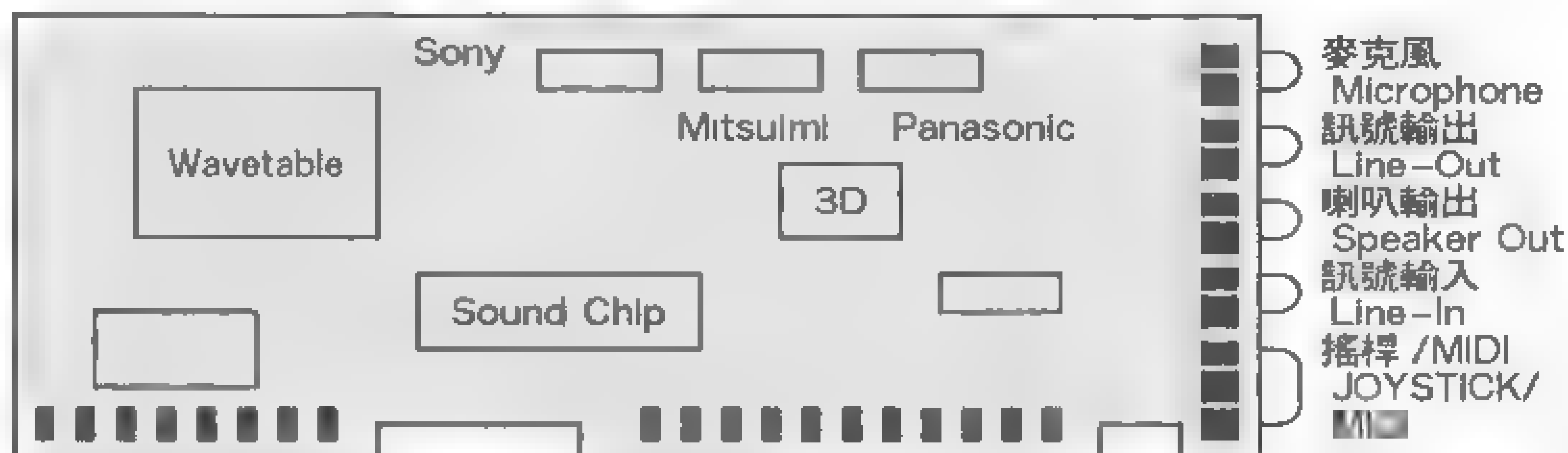
④ Dos 、 Windows 3 1 或 Windows 95 作業環境。

注意：如果要享有隨插即用（ Plug & Play ）的特色，必須滿足以下兩個條件：

①你的主機板的 BIOS 必須具備有隨插即用（ Plug & Play ）的能力。

②你必須要有一套支援隨插即用（ Plug & Play ）的作業系統，例如 Windows 95 。

③ Pro32 PnP卡架構及連接示意圖



① Microphone ：外接麥克風可連接到這個接頭上。

② Speaker Out ：這個連接頭提供雙聲道立體身歷聲頻道的外接喇叭（每個頻道的輸出功率是 2 瓦，電阻是 8 歐姆）。

③ Line Out ：這個輸出端可以不需透過擴大器，即可將成音頻率信號送出。

④ Line In ：這個輸入端可讓你連接任何家用音響設備或是隨身聽。

⑤ Joystick/MIDI ：這個 PORT 可連接類比訊號的遊戲搖桿（接頭是 15 PIN D-sub ）。如果你原來就有遊戲卡，記得將這片卡上的 Joystick 功能 Disable ，否則會衝撞。如果你要使用 MPU-401 （或 SB-MIDI ）模式的 MIDI 介面連接到這片音效卡上，你需要一個 MIDI 的連接頭，然後將它串接到 Joystick 的接頭上即可。詳細連接情形請參考你的 MIDI Kit 。

④ 安裝

(1)安裝在 DOS 及 Windows 3.1 上：

[A] 如果你是安裝在 DOS 上，只要在 C：\> 的提示符號下，將隨卡所附的安裝磁片放入 A 磁碟（或 B：磁碟），然後輸入 A ：\install（或 b ：\install ），即可按照畫面指示進行安裝。安裝完畢後，安裝程式會自動啓動 alconfig 音效卡設定程式，你可以透過這個程式來改變音效卡的 I/O PORT 、 DMA 、 IRQ 等設定值，還可以直接測試① FM 音樂播放② 16 BIT 音源播放③8BIT 音效播放。

[B] 在 Windows 3.1 上安裝，可以透過程式管理員「檔案」→「執行」，出現「執行」對話視窗後，在「指令行」中輸入 A ：\setup.exe，再按「確定」即可按照畫面指示進行安裝。安裝好後必須重新啓動電腦，再啓動 Windows 即可使用這片音效卡了。

C 注意：如果你原來就有安裝別種廠牌的音效卡，再安裝這片音效卡時可能會發生問題，因爲安裝程式不會自動幫你將前次所安裝的音效卡驅動程式拿掉，你必須先自行處理好，然後再安裝即可很順利安裝好。

隨卡所附的小手册會告訴你安裝完後，在 system.ini 檔中被更改的內容如下：

```
[drivers]
Wave=alsound.drv
Aux=alsound.drv
Mixer=alsound drv
Midi1=alsmpu drv
Midi2=alsound.drv

[386Enh]
Device=vcmd.386
Device=vcad.386
Device=valsd 386
Device=alsop13.386

[boot]
drivers=mmsystem.dll   msmixmgr.dll
```

以上的內容可能是Pro16版的， Pro32 PnP 版的內容應該如下所列才對：

```
[drivers]
Wave=alsndsys drv
Aux=alsndsys.drv
Mixer=alsndsys.drv
Midi=alopl.drv
Midi1=almpu401.drv

[386Enh]
device=alsndsys.386
device=alopl.386
device=almpu401.386

[boot]
drivers=mmsystem.dll  msmixmgr.dll
```

也就是說當你安裝好後，先檢查一下 system.ini 檔，如果少了以上所列的任何一行，可能你安裝失敗了，必須重新安裝。

D 這片音效卡出廠時的各項預設値如下：

I/O address settings	220H
IRQ settings	5
DMA(8)settings	1
DMA(16)settings	5
CD-ROM	disable(關閉)
MPU-401 I/O port	I/O address:330H IRQ:9
ADLIB	enable(開啓)
GAME	enable(開啓)

(2)安裝在 Windows 95 上：

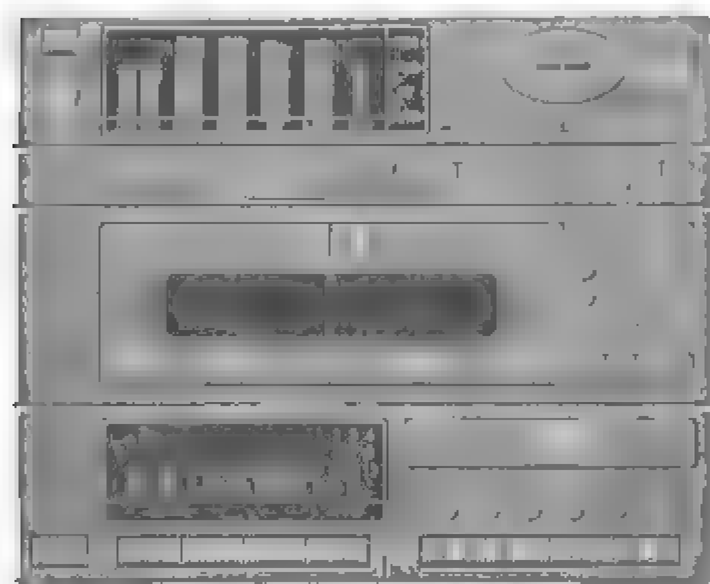
由於這片音效卡支援隨插即用（ PLUG and PLAY ）技術，安裝起來特別容易：

①先將電腦關掉，把音效卡插好。

②開啓電腦啓動 Windows 95 ，此時 Windows 95 會自動偵測到這片卡的存在，然後會進行驅動程式的安裝，你只要按照畫面上的指示安裝即可。

③在安裝的最後會出現一個錯誤訊息，告訴你在磁片上找不到 ALSRACK LNK 這個檔案，你可以選「略過這個檔」，這可能是原廠製作磁片時的疏忽吧。

5 使用心得



①這片音效卡在 DOS的環境下安裝與使用都非常方便，也因爲與聲霸卡相容，測試過的遊戲都沒問題。

②在 Windows 3.1 上，使用 ALSRACK 應用程式時，如果你的喇叭輸出功率不夠大，不管是播放 MIDI 、 WAVE 、 CD 時，請將音量調小一點，否則會有雜音。

③ ALSRACK 是一個非常實用的小程式，它可以讓你同時播放 MIDI 、 WAVE 及 CD （同步混音輸出），你也可以混音錄音，非常有意思。

④在 Windows 95 上使用時，如果想播放 *.mid 檔，會出現「 mmsystem264 記憶體不足，無法供這個作業使用，請結束部份程式後重試」的錯誤訊息，然後就關閉程式，原本以爲是沒安裝好，於是重新安裝 Windows 95 ，再安裝音效卡，結果情形還是一樣。於是我將 Windows 95 的 config.sys 及 autoexec.bat 檔拿掉，重新啓動後還是一樣的狀況。我不死心，換一部電腦試試看，用最簡單的環境（主機板上只插了音效卡和 S3 的 VGA 卡）來安裝 Windows 95 及音效卡的驅動程式，這次可眞讓我有點灰心了，情況還是和原先那部電腦一樣，硬是不讓我播放 *.MID 檔。於是透過雜誌社連絡到台北的服務廠商，他們的服務態度非常好，非常詳細地詢問你安裝的細節，並把可能發生的問題及解決的方法告訴你，可惜還是無法解決我的問題，最後他們給我公司 BBS 站的電話號碼：（ 02 ） -9101440 ，要我上站去 DownLoad 新版的驅動程式再試試看，於是利用晚上時間，花了一個小時上站（長途電話），把新版的驅動程式抓回來，趕緊重新安裝，結果…嗨，還是一樣，眼看著交稿期限到了，只好先做個小結論，這個情形只有兩種原因：

①安裝時 I/O address 或 IRQ 相衝，可是如果這片卡強調的是 Plag and Play ，就應該會自動反應這種狀況才對（我是以最簡單的配備來安裝的，我也檢查了各類驅動程式，都反應沒有衝突）。

②是 MIDI 的驅動程式有問題（尙未確定）。

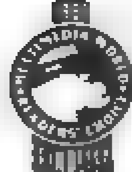
交上這篇稿時，我還在想辦法解決這個問題，如果有答案，會在下期 PC 地帶專欄中向各位提出報告。

結 論

以二千多元的價位而言，這片 Pro 32 PnP 音效卡在 DOS 及 windows 3.1 的環境上表現得非常稱職，在各類遊戲上亦表現不錯，可惜在 Windows 95 上有些問題。不管如何，在這多媒體的時代，趕緊爲你的電腦增添一片好用的音效卡吧！













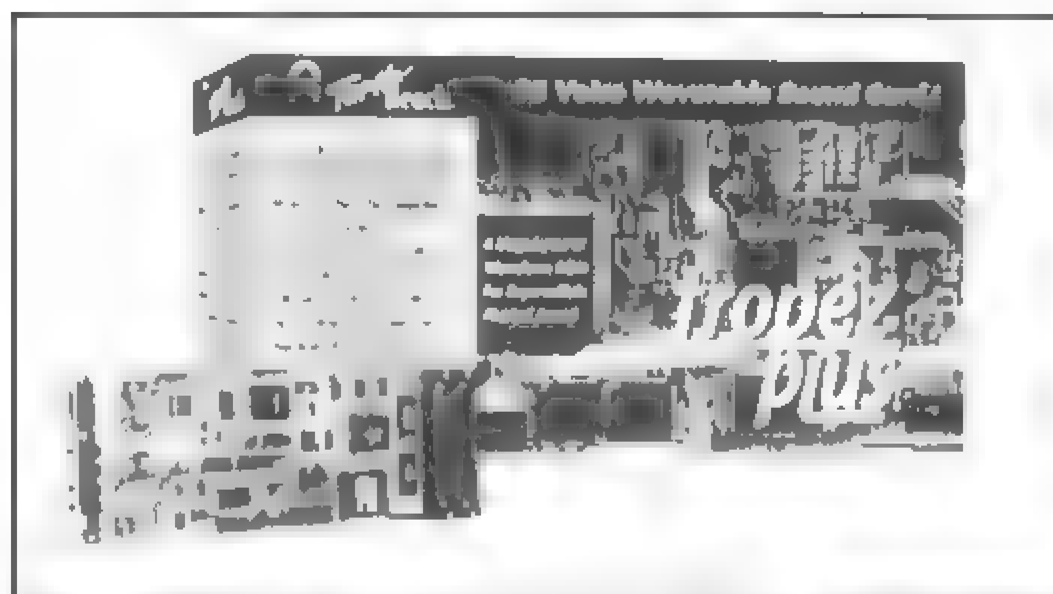


得獎最多的音效卡

讓MID展現專家－
TURTLE BEACH及GRAVIS來擁抱商業使者及遊戲玩家
震撼人心的音效卡－TROPEZ PLUS！

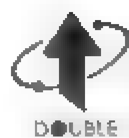
TROPEZ PLUS

＜For Win95 Plug & Play＞
◎ICS2115V Wavetable合成器
◎Yamaha OPL3 FM合成器
◎錄放音解析：16/16 bits
◎取樣頻率：48 KHz
◎最大發聲數：32
◎記憶容量：4MB ROM
◎最高擴充容量：12MB RAM(SIMM)
◎相容：GM、MPU401、SB Pro
◎Sample Store軟體調換音色功能
◎支援全雙工與E-IDE CD-ROM介面



TROPEZ PLUS


歌騰小子

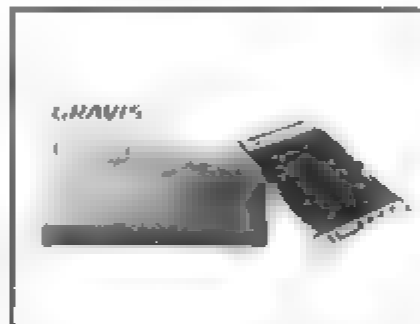


歌騰全省專賣店：你想買到最新、最有保障的產品嗎？為提供最快捷的服務與最便捷的購買途徑，全省歌騰產品專賣店成立了，歡迎蒞臨參觀以下歌騰產品專賣店。

台北（茂　善）TEL：02-3023017
台北（聯　勤）TEL：02-3952020
台北（林　富）TEL：02-3947569
台北（立　眾）TEL：02-3821078
桃園（　　井）TEL：03-3333000
中壢（一　井）TEL：03-4257799
新竹（華　亞）TEL：035-728884
新竹：（名　人）TEL：035-784227
台中：（曜　陞）TEL：04-2217298
台中：（隆　纂）TEL：04-4517237
豐原（陶　朱）TEL：04-5206120
嘉義：（愛因斯坦）TEL：05-2288228
台南：（船　富）TEL：06-2281966
台南：（船　富）TEL：06-2369660
台南：（船　塢）TEL：06-2676605
高雄：（國　廉）TEL：07-2253637
高雄：（林　記）TEL：07-2511963
高雄（林　郁）TEL：07-3899956
花蓮：（啓　東）TEL：038-610476



■歌騰音效卡
◎GF-1 Wavetable合成器
◎錄放音解析：8/16 bits
◎取樣頻率：44.1 KHz
◎最大發聲數：32
◎D/A解析度：16 bits
◎記憶容量：512 K DRAM
◎最高擴充容量：1 MB DRAM
◎相容：GM、MPU401、SB
◎效果器：3D Surround
◎CD-ROM介面：E-IDE



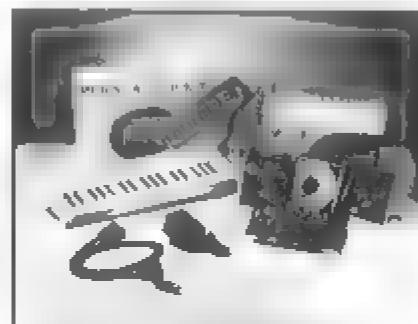
■UltraSound Plug & Play ＜For Win95＞
◎AMD InterWave Wavetable合成器
◎錄放音解析：16/16 bits
◎取樣頻率：48 KHz
◎最大發聲數：32
◎全雙工功能：支援
◎記憶容量：1 MB ROM
◎最高擴充容量：8 MB RAM
◎相容：GM、MPU401、SB
◎效果器：3D Surround
◎CD-ROM介面：E-IDE



■TBS-2000 ＜For Win95＞
◎ICS2115V Wavetable合成器
◎Yamaha OPL3 FM合成器
◎錄放音解析：16/16 bits
◎取樣頻率：48 KHz
◎最大發聲數：32
◎D/A解析度：16 bits
◎記憶容量：2 MB ROM
◎相容：GM、MPU401、SB
◎全雙工功能：支援
◎CD-ROM介面：E-IDE



■Tahiti數位錄音卡
◎Motorola 56001數位信號處理
◎錄放音解析：16-bits
◎取樣頻率：44.1KHz
◎d/a解析度：18-bits
◎1 In/2 Out MIDI介面
◎26 Pins Wave Blaster擴充接頭
◎Hurricane架構，不會佔用DMA



■Viper MAX 套件
◎Gravis GF-1 Wavetable合成器
◎ESS 1688 FM合成器
◎錄放音解析：16 bits
◎取樣頻率：44.1 KHz
◎最大發聲數：32
◎記憶容量：512K RAM
◎最高擴充容量：1MB RAM
◎相容：SB Pro、GM、MPU401
◎全雙工功能：支援
◎CD-ROM介面：E-IDE

魔法風雲會簡介

／神 手

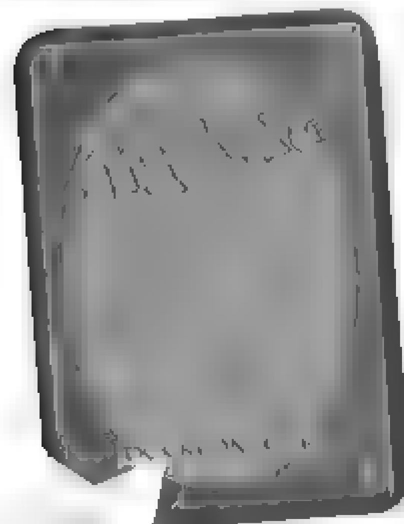
嗨，大家好！由於有了你們的支持，所以今天這個專欄才能出現在大家眼前。好了，廢話不多說，就讓我們開始今天的主題－從最近炒得很熱的「魔法風雲會」開始！

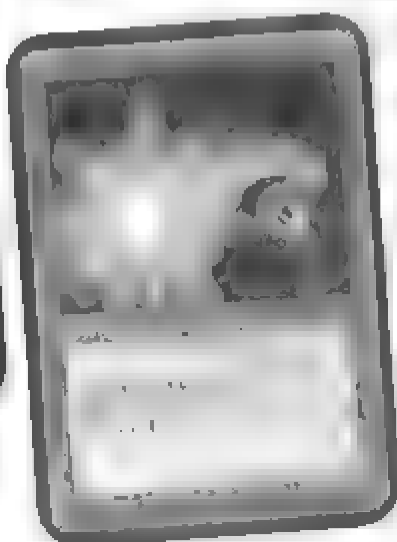
有關一些基本的名詞解釋與玩法，在前兩期的專題企畫中，相信大家已經多少有了初步的認識；不過筆者為了使課程能有更完整的連貫，本次的內容將或多或少有部份重複；至於名詞的翻譯方面，上回所使用的乃為目前代理商所公佈的所謂「官方」資料，不少讀者跟筆者反應其日文味很重，有些不倫不類的感覺，為此，筆者另外找了一些自認合適的名詞，希望大家能適應。

本期的內容將針對目前大家對該遊戲的主要問題進行回答，在適當的部份將會以實例方式說明，希望能使大家有深入且完整的認識，如果有任何不瞭解的地方，也歡迎大家踴躍來信，或直接以電子郵件方式聯絡筆者。

✿ E-Mail Address ： magichands@cc.unalis.com.tw

1 什麼是「魔法風雲會（Magic the Gathering）」？


這就是目前流行的魔法風雲會


這是義大利文版的魔法風雲會

首先就遊戲的基本流程來看，其實「魔法風雲會」是一種兼具收集與娛樂的紙牌遊戲，玩者將扮演一名魔法師，利用自己所購買或打倒對手所贏得的一堆「法術卷軸（ Spell ）」，配合適當數量的「大地（ Land ）」，混合成為一組威力強大的「牌組（ Deck ）」，然後經過亂數洗牌，依次抽出卡片，並配合吸取不同的「大地（ Land ）」所提供的法力，來召喚出各類生物，或是施展各類魔法，來打倒另一名玩者。

2 [illegible]

基本上來說，紙牌只分為「大地（ Land ）」與「咒法（ Spell ）」兩大類，而咒法又分為六大類，分別介紹如下：

A 大地（ Land ）：


不同的大地將提供不同的法力

最基本可分為森林（ Forest ）、高山（ Mountain ）、島嶼（ Island ）、平原（ Plain ）、沼澤（ Swamp ）等五種，分別可以提供綠、紅、藍、白、黑等五大系法力，除了基本大地之外，還有許多不同功能的大地，它們通常有其它的特殊效能，有的能提供無色的法力，有的能幫生物抵擋傷害；此外，有顏色的各類法力都可以當作無色的法力來使用。

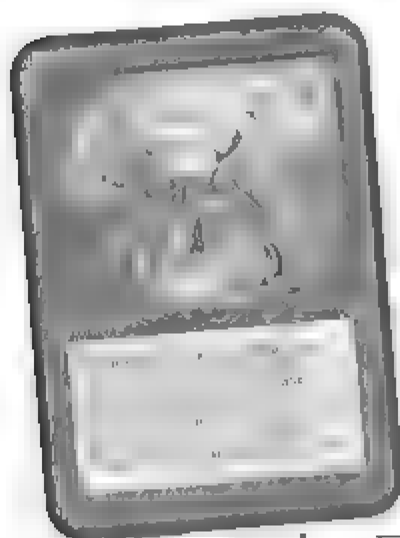
請注意：基本的大地只放在「啓始牌（ Starter ）」當中，在其他的「加強包（ Booster ）」並未放入基本大地，因此一開始的玩者，無論如何還是得先買幾盒「啓始牌」不可，而每一盒中，將有 22 張基本大地，五類的張數不等，但通常都為四到五張。

B 咒法（ Spell ）：

除了大地之外，其它的都是咒法（ Spell ），這些都必須經由法力來施展。可分為以下六種：

(1)人造物品（ Artifact ，原譯為神器）：

紙·上·新·天·地


各種物品都有不同的特殊功能

使用無色法力所創造出來的物品，分別有不同的功能，有的功能必須提供法力或橫置之後才生效（此時該效能視同速效性法術，可在任何時候施展，但無法用〝取消術（Counterspell）〞之類的法術使其失效），其他則必須保持已回轉狀態時才有效（換言之，可利用其他方式橫置該物品，使其效能失效）；此外，有一種所謂的「人造生物（ Artifact Creature，原譯爲神器生物）」，是使用無色法力所創造出來的生物。

(2)召喚術（ Summon ）：


召喚出來的魔獸可進攻、防禦，是你可靠的僕人

各類法力分別可以召喚不同的生物，他們都擁有不同的攻擊力與防禦力。

(3)附加性法術（ Enchantment，原譯爲結界）：

依施展的對象可分爲生物型附加法術（ Enchant Creature，必須施加在生物上）、大地型附加法術（ Enchant Land，必須施加在大地上）、世界型附加法術（ Enchant World，對全部玩者產生影響，但牌桌上只能有一個世界型附加法術，前面的會被後來的摧毀）、一般型附加法術（ Enchantment，對象通常爲玩者本身）、甚至有針對附加性法術來進行附加作用的附加型法術（ Enchant Enchantment ）。

當沒有合法的對象時，附加性法術就不能施展

以上三類法術在施展之後，除非被摧毀，否則將一直存在，稱爲永久性（ permanents ），但只能在自己的主回合中施展，而且在戰鬥過程中也不能施展。

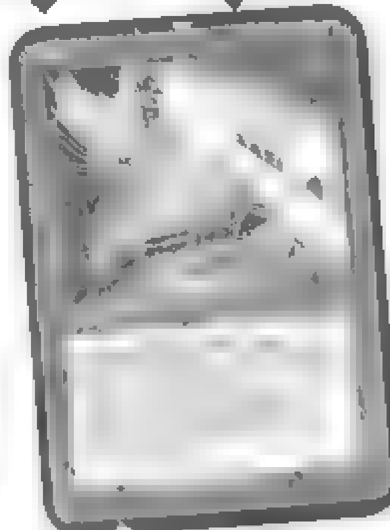
另外還有三種只能使用一次的法術，包括了：

(4)一般性魔法（ sorcery ）：

同樣也只能在自己的主回合中施展，戰鬥的過程中也不能施展，包括了大多數常見的法術。

(5)速效性法術（ Instant ）：

可以在任何時間施展的法術，即使在戰鬥過程中也可以，而且〝在針對同一目標時〞，有後發先至的特性（舉例來說，當對方施展〝閃電術（ Lightening Bolt ）〞攻擊你一隻生物三點時，你可立即施展〝巨大化（ Giant Growth ）〞使該生物攻擊力與防禦力各加三；假如針對不同目標時，則所有的效能將都同時發生：假如你施展〝解除術（ Disenchant ）〞欲摧毀某樣人造物品時，該擁有者也可趁機使用該物品所提供的功能（因爲使用該物品的特殊能力視同速效性法術），不過在使用的同時，該物品也將被你所施展的〝解除術〞摧毀！


隨時都可使用的法術，常會讓人有意想不到的用途！

(6)中斷性法術（ Interrupt，原譯爲干涉）：

唯一能在施法中插入的魔法，通常是用來阻止對方施法或替自己增加法力的，同樣也是後發先至，但這裡的後發先至所針對的對象就不相同；當你施展任何咒法時，對方可能會針對「你所施展的法術」施展類似〝取消術〞以使你所施展的法術失效，但此時你也可針對「他所施展的〝取消術〞」來施展〝取消術〞，而且越後面發會越先完成，換言之，在前面的例子中，由於你所發的取消術使他施展的取消術失效，因此你原先施展的咒法便可順利完成。

3 到底有多少種紙牌啊？我又能買到哪些？

到目前爲此，大約已經有一千八百多種不同的紙牌了（包括相同功能、不同畫面），這比筆者上次介紹時又多了將近兩百種，因爲在六月時，最新的資料片「同盟國（ Alliance ）」剛在美國上市；以下筆者就依所瞭解爲大家作一下說明（僅介紹可用以比賽的牌，其他如宣傳或紀念的，在此不作贅述）：

(1) Magic:The Gathering Limited Edition

分爲Alpha和 Beta 兩種，分別有295種和302 種不同的牌（其中有部份重複），牌的邊框爲黑色（凡是第一版的牌都將以黑邊印製），於西元1993 年八月及十月上市之後，隨即被搶購一空，目前該公司已無庫存，想買的玩者可能得另循管道。

(2) Magic:The Gathering Unlimited Edition

於西元 1993 年十二月上市，白邊，有302種

牌，目前已經停產。

(3) Magic: The Gathering Revised Edition

於西元 1994 年四月上市，白邊，有 306 種牌，目前已經停產。

(4) Magic:The Gathering 4TH Edition

於西元 1995 年四月上市，白邊，有378種牌，目前仍在印製中，這也是目前國內較通行的版本（筆者也建議大家先以購買此類牌來構築牌組）；分啓始包（ Starter Deck ，每包六十張，每盒十包）及加強包（ Booster，每包十五張）。

(5) Arabian Nights

以著名故事「一千零一夜」爲背景來開發的人物、角色，套用至「魔法風雲會」裡的多明尼亞大陸（ Dominia ），創造出本遊戲的第一套延伸資料片；西元 1993 年十二月發行，共有 77 種牌、黑邊，目前已經停產，在卡片的右邊中央有個彎刀標記。

(6) Antiquities

第一套用來介紹多明尼亞大陸之複雜歷史的延伸資料片，述及四千年前、雙胞胎巧手工匠 Urza 和 Mishra 以所創造出來的人工製品，而展開兄弟鬩牆的悲劇故事；西元 1994 年三月發行，共有 85 種牌、黑邊，目前已經停產，在卡片的右邊中央有一個鐵砧標記。

(7) Legends

以介紹多明尼亞大陸上的傳奇人物爲主，這些人物的故事將在未來的延伸資料片中一一揭露；西元 1994 年六月發行，共有310種牌、黑邊，目前已經停產，在卡片的右邊中央有一個斷裂的柱子標記。

(8) The Dark

當兄弟戰爭結束後，由於氣候造成了嚴重的破壞，使多明尼亞大陸進入了「黑暗時期（ The Drak ）」，此時，誰能掌控較多的咒法、誰就可能成爲統治者！因此本系列中相當著重咒法；於西元 1994 年八月發行，共有199種、黑邊，目前已經停產，在卡片的右邊中央有一個彎月標記。

(9) Fallen Empire

故事背景與「黑暗時期」相當，由於氣候的突變，導致「沙帕蒂亞（ Sarpadia ）」南部的資源貧乏，因而引發「王朝崩壞（ Fallen Empire ）」；於西元 1994 年十一月發行，共有187種、黑邊，目前雖停產但仍有庫存，國內也可見到芳蹤（每包僅有八張、每盒有 60 包），在卡片的右邊中央有一個皇冠標記。

(10) Ice Age

第一套可「獨立存在（ Stand Alone ）」的延伸資料片；故事描述多明尼亞大陸進入了空前的冰河時期，而邪惡的魔法師 Lim-Dul 也對 Kjeldor 一族伸出手，幸好有森林女神 Freyalise 的援手，破除了冰河時期的詛咒，使冰雪融化；於西元 1995 年六月發行，共有393種、黑邊，目前已經停產，預計存量可供應至今年年底，目前國內也可買到，在卡片的右邊中央有一個雪花標記。

所謂可獨立存在，乃是因其有自己的一套「啓始包（ Starter Deck ）」，有自己的基本大地，其他的延伸資料片，則只販賣「加強包（ Booster ）」。

(11) Chronicles

將已經停產的前四個延伸資料片 Arabian Nights （挑出 14 張）、 Antiquities （挑出 21 張）、 Legends （挑出 71 張）、 The Dark （挑出 19 張）等，各挑出部份的卡片重新組合推出；於西元 1995 年九月發行，共有125種，白邊、目前仍持續印製，國內也可買到，但每包只有 12 張、每盒有 45 包。

(12) Homeland

在過去的歷史中， Homeland 由於有兩大魔法師 Serra 和 Feroz 所佈下的屏障，一直平安無事，但隨著他們的死亡，惡勢力便逐漸伸出了魔爪…；於西元 1995 年十月發行，共有140種、黑邊、目前已停產，國內也可買到，每包有八張，每盒有 60 包，卡片的右邊中央有一個類似韓國雷鼓的圓形標記。

(13) Alliances

最新的資料片，於西元 1996 年剛在美國發行，劇情乃是延伸 Ice Age 故事，號稱爲史上最強的系列（筆者認爲它在目前仍可以直接買到的系列中，的確是最強的！），因而一上市就造成搶購，國內雖有引進，但價格略嫌偏高，每包有 12 張、每盒有 45 包，在卡片的右邊中央有一個飛揚的旗幟標記。

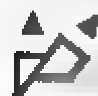
紙牌遊戲小百科

[illegible]美國地區目前每月出版[illegible]

[illegible]STAR TREEK等影視作品插足此業，各種幻想小說也紛紛推出延伸[illegible]品，[illegible]據最新[illegible]連日本的亂馬 1/2、天地無用等動[illegible]推出紙牌遊戲[illegible]

人氣度次於 MtG 的 STAR WAR [illegible]第[illegible]套延伸牌組[illegible]NEW HOPE[illegible]的加強產品預計將使原有的熱度[illegible]提的[illegible]

小百科資料提供：紙牌推廣聚樂部（ 02 ）-3932549



亞洲套裝軟體系列

健康醫療百科寶典

健康醫療百科寶典是一套針對現代人『健康飲食』、『保健』與『食補食療』等百餘項醫療秘方，內容詳盡並附有精美圖片介紹，共分爲3集單元：第一集個人窈窕健康寶典 第二集人體經脈穴道寶典 第三集健康營養保健寶典 除了由行政院衛生署提供正確的標準數據，並聘請多位中、西醫專家，提供詳盡的醫學資訊，是一套居家生活必備的醫療百科實典。





本單元介紹各種疾病的「飲食治療法」、「急救方式」與一年四季3餐的「瘦身餐飲」，想要擁有"健康身體"、"窈窕身材"不用再花太多金錢與時間了，只要輕按一下就能立即得到您需要的資訊與秘方，本產品是值得您細心珍藏與推薦給親朋好友

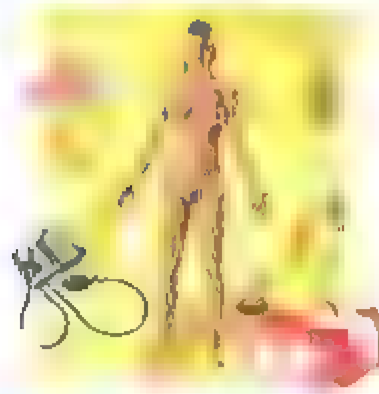
■ 產品功能介紹：

■醫院、醫生、藥局、救護站資料 ■各種疾病飲食治療法 ■身高體重標準測量圖表
■全省各大醫院資料查詢 ■血型與性格評斷 ■疾病與急救方式 ■食物營養成份表
■食物檢查方法 ■醫院科別 ■瘦身食譜 ■瘦身計劃
■健康日記 ■運動記錄 ■病歷管理 ■時刻表
■萬年曆



建議售價$599元

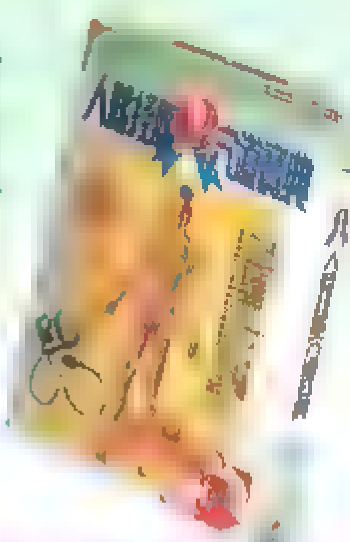
人體經脈穴道寶典



本單元介紹『人體各部位的經脈穴道』、認識『器官功能與位置』以及『常發生的意外事件急救處理』等。本產品特色除了線上能立即解說，還附有詳細的圖解，利用圖文並茂的解說方式來介紹，充份增進您對「人體構造常識」與「急救常識」的觀念，產品內容詮釋的相當明確，是您最佳的健康醫療保健法寶。

■ 產品功能介紹：

■人體經脈穴道 ■人體器官組織介紹 ■臨時救生處理 ■將氣道予以開放
■口對口人工呼吸 ■大量出血急救 ■止血帶包紮法 ■喉嚨阻塞急救
■觸電雷擊急救 ■溺水急救 ■燙傷急救 ■中暑或熱衰竭急救
■流鼻血止血法 ■毒蛇咬傷急救 ■骨折急救 ■食物中毒
■扭傷脫臼急救 ■車禍急救 ■發燒處理 ■瓦斯中毒處理
■記錄止血時間



建議售價$599元

健康營養保健寶典



本單元介紹各種『食補秘方』、『健康食譜』、『飲食指南』等，同時典藏多種醫學資訊，內容由多位醫學專家將過去的經驗與成功的案例，提供最佳的飲食秘方，讓您吃出營養吃出健康。

■ 產品功能介紹：

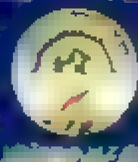
■健康食補秘方 ■疾病食療秘方 ■內、外科醫學常識 ■美容養顏學
■維他命礦物質聖典 ■健康食譜 ■各種疾病 ■嬰兒與母親
■食物營養成份表 ■飲食男女指南手冊 ■性病知識 ■精神心理學
■中、西藥典 ■解讀體檢報告 ■食物中毒 ■中老年疾病



建議售價$599元

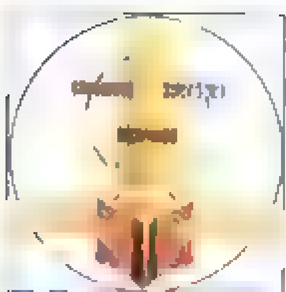


製作發行：亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1~16號14樓
服務專線：(07)8150788轉238, 239
傳　　真：(07)8150910



總 代 理：智冠科技有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1~16號13樓
訂貨專線：(07)8150988轉250, 251
(04)2020870 (02)7889718

購買辦法：請就近軟體世界專櫃經銷點購買。可利用劃撥帳號41081300，劃撥帳戶:亞資科技股份有限公司收



問題診療室

忠實讀者 Mr. 張

Q 問題診療室您好

(1)我玩魔獸爭霸二，快樂天堂時都沒有高解析度畫面（前者是動畫時）請問該如何解決？(2)我使用網際精靈連線，但是它會一直自動接收圖檔，該如何解決？(3)我玩許多 game 都沒有音效，MIDI 音樂，我是用創巨的 SB16，CONFIG.SYS 如下：

DEVICEHIGH=C:\SB16\DRV\CTS16.SYS /UNIT=0 /BLASTER=A:220 I:7 D:0 H:5 DEVICEHIGH=C:\SB16\DRV\CTMMSYS.SYS

AUTOEXEC.BAT

SET SOUND=C:\SB16

SET BLASTER=A220 I7 D0 H5 P330 T6

SET MIDI=SYNTH:1 MAP:E

LH C:\SB16\DIAGNOSE /S

LH C:\SB16\SB16SET /P /Q

A 張讀者您好：

(1)請檢查您的 VGA 和遊戲設定是否有誤。(2)如果不想接收圖形，可以使用網景公司的 Netscape 上線。由於筆者最近太忙，尚未測試網際精靈，所以不知道它是否有不收圖片的功能，您可以試著在設定選單中找找看。真的沒有的話，就使用 netscape 吧！(3)希望您也像第一個問題中的讀者一樣先做一次完整的測試。才能獲得解決問題的資訊！另外，DIAGNOSE 和 SB16SET 二個程式在筆者印像中好像都不是常駐程式，前面那個 lh 可以拿掉吧。

台北縣 約翰洗水塔

Q 問題診療室您好

我有幾個有關聲霸卡和記憶體的問題請教諸位，希望能給我解答，否則…我就不買你們的 game 玩了！因爲…不能玩嘛！

近半年前我家買了一台新電腦，Pentium 90，16MB 的 RAM，至於廠牌嘛…因爲是去光華商場自行組裝的，所以我也不知道耶！接著問題來了！一開機後就出現 Audio card is configured at …，原本是沒有的，可是自從灌了 PCcillin 之後就出現了，搬出光華商場問他們也說沒問題。可是爲什麼我每次玩 Game 選擇聲霸卡或其它有聲的 XX 卡時就必當無疑？可是換成了四年前買的 Acer 1120sx，1MB RAM 就不會這樣，怎麼會這樣ㄋㄟ？光華商場的人告訴我可能是因爲所要的 RAM 不夠，所以我必須要空 640K 以下的空間，可是再可是…自己看一下附表吧！我本來想看書自己調的，可是…看麼看不完呢？唉…救救我吧！利用軟碟開機不掛上任何常駐程式並打開延伸記憶體可行嗎？如果可以的話請教一下吧！

A 洗水塔兄您好

閣下的報答筆者是無福消受的，不過多多購買合法的遊戲的確是值得鼓勵的。至於您的問題…筆者猜測如下，您可以一步一步地測試：(1)您的音效卡是否支援了 Plug& play？在安裝完後，是否通過了該卡提供的測試工具的測試？如果您尚未做完這一步，請再確認一次是否有硬體設定（IRQ，IO port）的衝突！(2)如果您一使用音效就立即當機，而您的卡又沒有支援 P&P，請檢查一下 CMOS 設定中 ISA BUS Plug&play 的設定，看看您的音效卡所使用的 IRQ 是否被保留下來給 ICU or PCI BUS 的卡使用了，如果被保留了，請把它〝還〞給音效卡。(3)如果真的是因爲裝了 PCCillin 才當機，那麼就好拿掉囉！市面上比 PCCillin 更好用的偵毒軟體很多，而且還有許多是免費的（如筆者好友寫的 VTHUNT）都可以拿來代替 PCCillin 的。

高雄縣 梅尼爾

Q 問題診療室您好：

我有二個問題請教一下：(1)我的記憶體不知道是那一家出產的，在它上面有編號，可否從編號中，知道是那一家廠商？編號如下：

UM IBM 091

4M 70NS P

P/N 71 F7010

FRU 92 F0105

(2)若主記憶體不同廠商出產的，聽人說執行

時會當機，有人又說執行速度會較慢到底眞正的結果會如何呢？

A 梅讀者您好：

(1)您的記憶體是由 IBM 掛牌出品的，是-7（ 70ns ），單顆 4Mbits 的。(2)只要速差不要太大（最好是都用一樣速度的），應該都不會有問題，某些人在做不同廠牌組合的測試時會當機可能是因爲主機板的晶片和該牌的 RAM 搭配不良，或者是使用到了 REMARK 的 RAM 。

台北縣[illegible] Jack

Q 問題診療室您好：

本人最近玩麻雀狂想曲 III 時，出現了下列訊息： EMM386 DMA buffer is too small Add D=64 parameter and reboot. （ 486 主機，20MB 記憶體，16bit 聲霸卡）是否能爲小弟解決？

A Jack 讀者你好：

出現這個訊息代表了 EMM386 的 DMA 緩衝區被〝塡滿〞了。可能是音效卡的問題。您可以在 CONFIG.SYS 中的 EMM386.EXE 後面加上 D=64的參數試著解決！如果您對這些個參數感到頭痛，可以在 DOS 目錄下打 help ，會有詳細的英文說明（如果您對英文不熟可能得查查字典了）

Q 問題診療室您好：

小弟有幾個問題想請教：(1)本人的顯示卡是 trident （ 1MB memory ）640×480× 256 色，但是使用 Jwindows 時將顯示卡選 XVG 640×480× 256 色，載入後會由 windows 跳回 DOS ，但調至 VGA 就不會，而中文 windows 調 trident 640×480 × 256 色都可以正常執行。(2)請問 limit 的解壓縮程式要如何解，壓檔案呢？本人問了許多電腦公司及找了許多的書都找不到！希望能幫我解答！

A 胡讀者您好：

(1)您既然知道您的卡是 trident 的卡，爲什麼會使用 XVG 卡的 Driver 呢？您不覺得有點好玩嗎？如果您沒有這張卡的日文版 Windows driver ，可以上網路找找。或者是使用 VGA 的 driver 。使用英文 Windows （中文 Windows ）的驅動程式在日文 windows 下會看不到日文。

(2) limit 的大略使用法如下：（這眞的是一個冷門的程式） LIMIT<命令><選項>壓縮檔檔名（預設副檔名爲 LIM ）要壓的檔案 <@您編寫的檔案表> 命令有幾個常用的： a 表示把您指定的檔案壓入某個壓縮檔中 c 和 a 差不多，不過 c 會建立新檔，也就是原壓縮檔會被洗掉 del 把壓縮檔中的某個檔案刪除 i 顯示壓縮檔的一些資訊 l 顯示壓縮檔中壓了那些檔案在裡頭

選項裡常用的有：

-x您做的動做（如解壓，壓縮等等）對這個參數後指定的檔案不生效。也就是壓縮的時後，不會把您指定的某個檔案壓入，解壓的時候也不會解出，-x可利用 @ ，如 -x@list.txt ，您可以先利用 edit 編好一張檔案清單，檔名叫 list.txt ，再使用這個參數，可以一次指定數個檔案。-d指定您要把檔案解到那個目錄-p把檔案按照原來的目錄安排法解開 -w 加 [h 或 s] 指定處理隱藏（ H ）或系統（ S ）屬性的檔案-y 對於所有程式詢問的問題都以您同意（答 yes ）來處理（不再問您了）-r處理子目錄

範例：

limit a archie *.bmp 把目錄下所有的 bmp檔都壓入 archie.lim 中

limit a archie /dpic 把 archie.lim 中的檔案都解到 pic 目錄下

limit a archie \test*.* /r /p

把 test 目錄下（包括子目錄）所有檔案壓入 archie.lim limit e archie /p把 archie.lim 中的所有檔案按照原放置位置解出來

Q 問題診療室您好：

小弟的電腦是 486 的540MB 16MB RAM ，視窗加速卡，速度上來說，不應該很慢的但最近加了一台 CD ROM 和換了一個 Intel 486DX4-s 可是速度卻不如從前我家開機用 Win95 以前不用一分鐘，現在五分鐘左右，不只是開機連小弟的專長 GAME 執行上都…（說到了傷心處）各位大哥們！把你們寶貴的知識傳授給小弟吧！

A 林讀者您好：

換 CPU 的時候是自己 DIY 嗎？有沒有把主機板上的 CPU 型式選項調錯了呢？？ 或者是什麼該調的調錯了？ Cache RAM 是否正常運作？硬碟的 PIO mode 有沒有調錯了？以上每個項目都要檢查才能知道錯在那裡…建議您拿到電腦公司請專人看看。

電玩短路

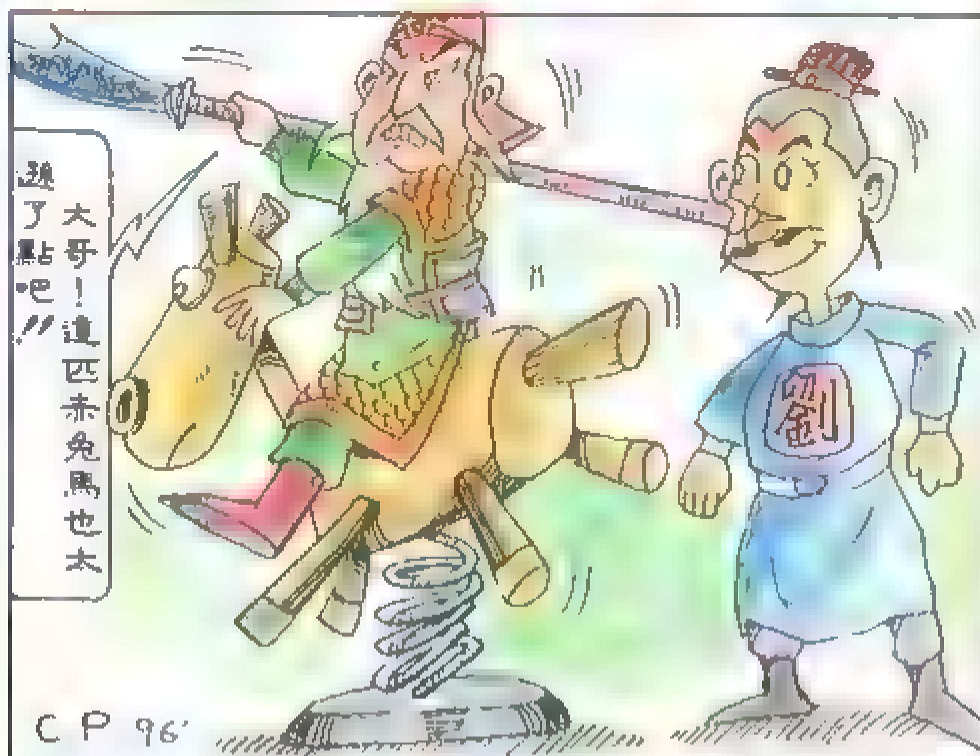


昊天鏡除了能照出所走過的地區外；其實，它最大的功能是：幫你找回失去的信心…





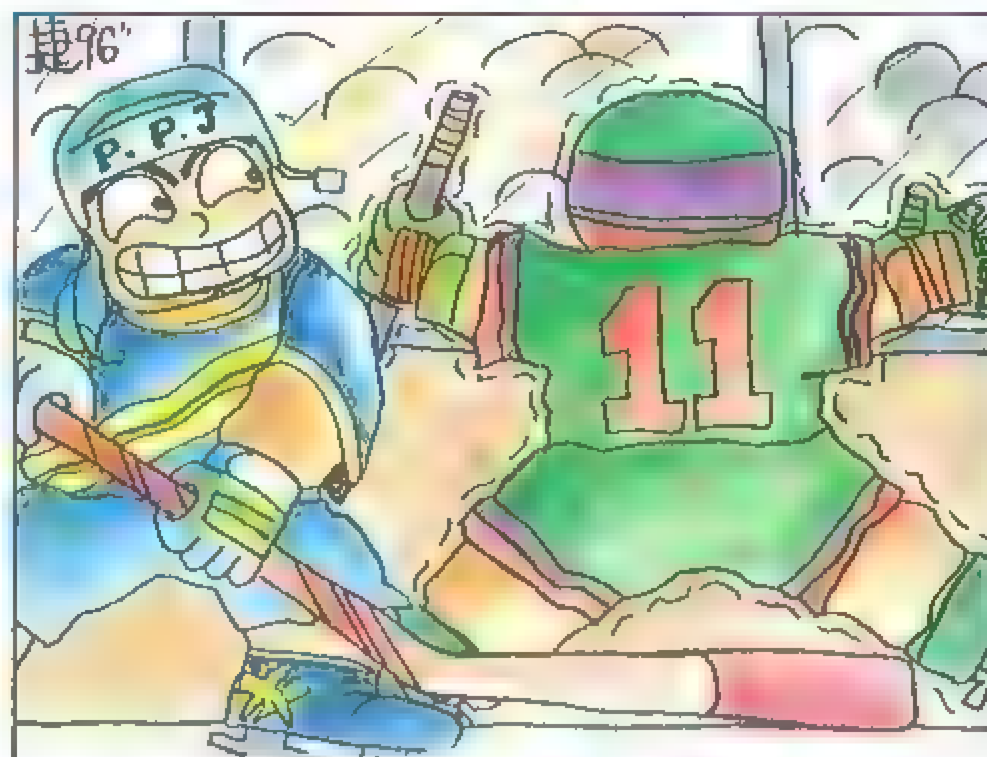
擊敗呂布，可獲赤兔馬，按史實來說，關羽當然是接收的第一人選…





魔獸族為打勝仗，辛苦的研發了這一批新品種…





為了絆倒對方的球員特別發明了「加長型」曲棍，聽說效果十分不錯！





NOD 的部隊製造工廠造型特殊，有時難免遭遇對手的惡意玩笑…





自從犀牛滅絕後，連最勇猛的食人巨魔，也因頭上的角而難逃此劫。

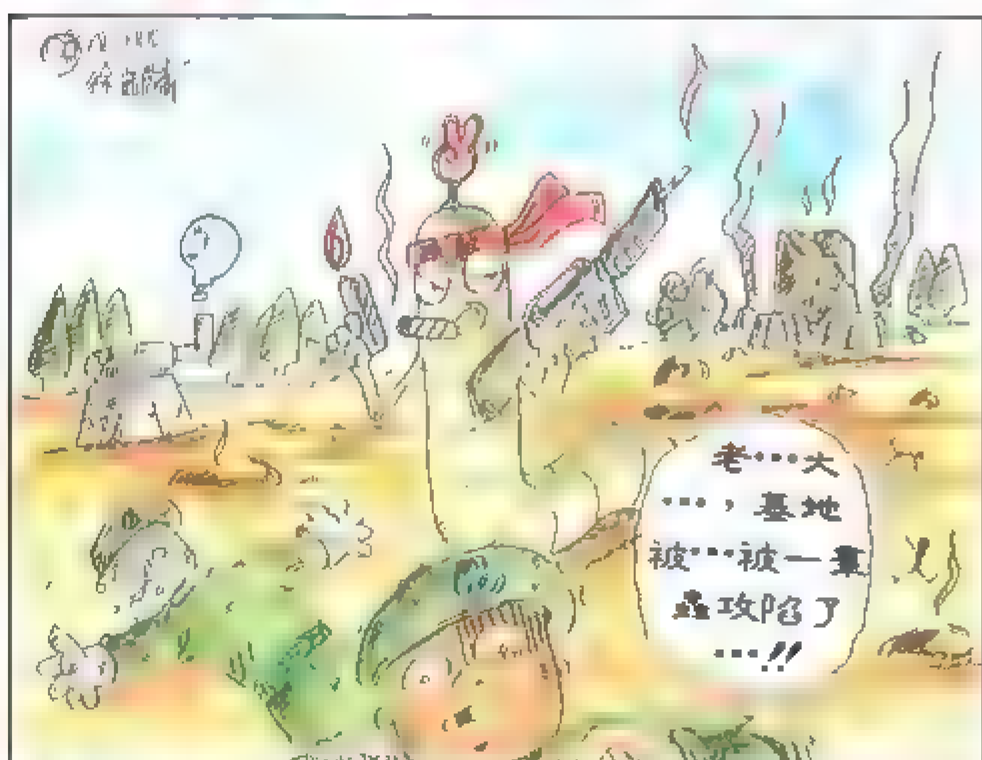


GAME SHORT





神聖之泉既可解毒，又可恢復體力，難怪使用的人很多！





聽說GDI稱請一批謎の部隊攻擊一處 NOD 的基地…

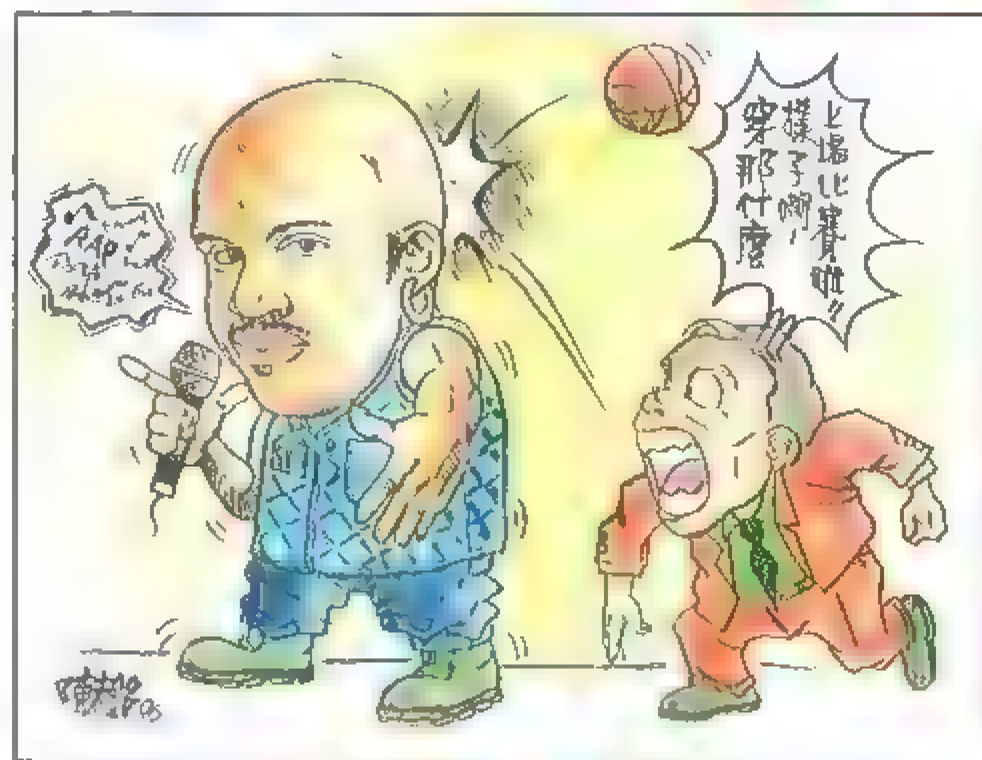




燃燒野球Ｖ百投手熱身的功能，以防上場失投，但是最重要的是和教練保持友好關係，不然一輩子都別想上場…

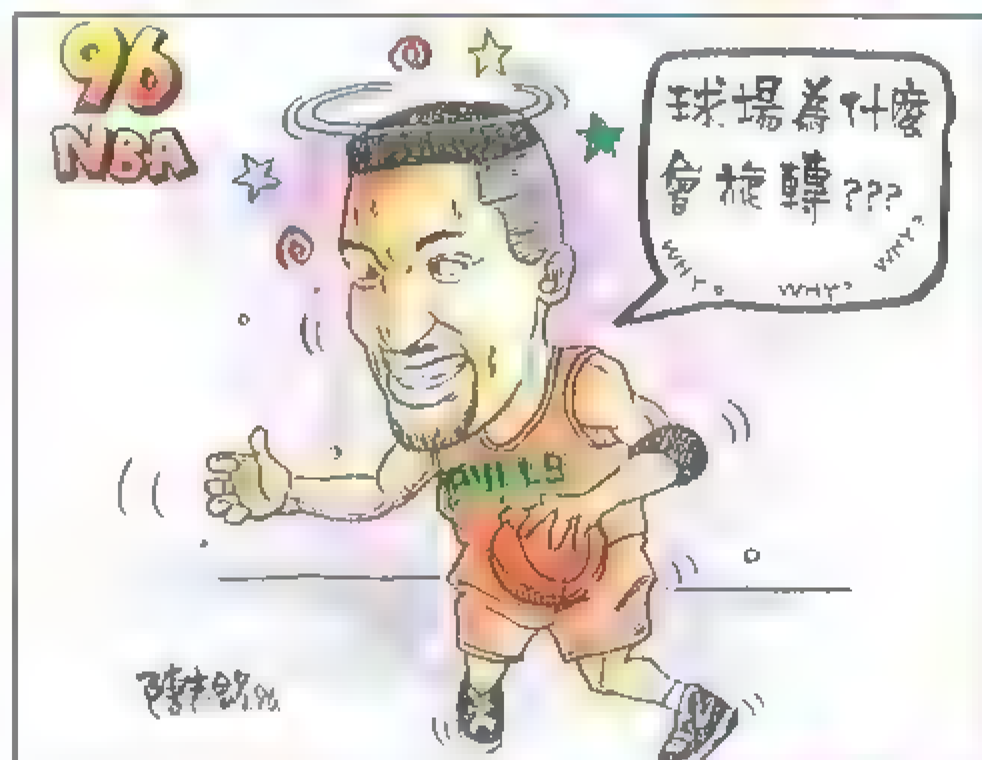
演戲唱歌樣樣通的歐尼爾似乎常常搞錯場合，也難怪教練生氣囉！



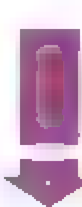


新一代的 96NBA 有著 3D 多角度的球場視角，樂了玩家，卻苦了場上不能適應的球員…





以前總是被電腦欺侮，自從有了整人專家後…







遊戲剋星

黎明之砧



遊戲由一段精彩的片頭動畫揭開序幕，有很多風格獨特的 NPC 人物，藏在蘆葦中的無名氏、及可愛的風元素等，我覺得相當特別，本來看過雜誌介紹後就一直很想玩，可是卻苦無機會，因爲講英語不會通啦！終於出了中文版，一償吾願，在此將我努力的成果獻給大家欣賞。

① [illegible]



② 危機四伏



③ 忠心的小僕人



④ [illegible]



⑤ 鬼頭鬼腦的小人物！



⑥ 想個方法弄下來吧！



⑦ [illegible]



⑧ [illegible]



⑨ [illegible]



⑩ [illegible]



⑪ 黎明再現、風暴遠去



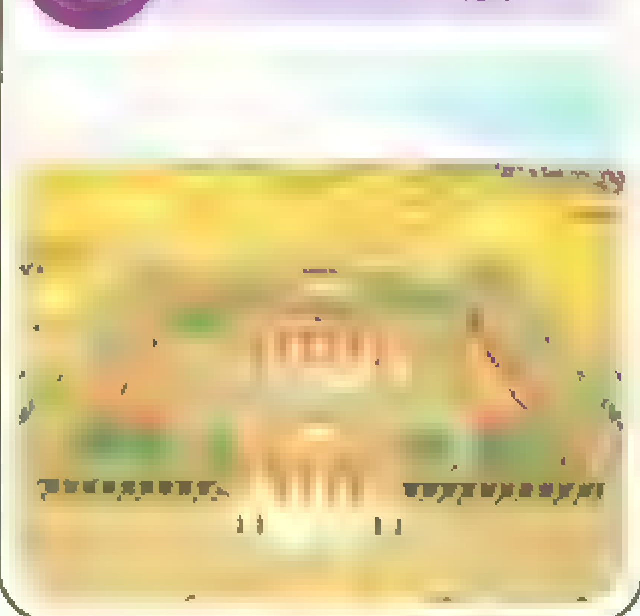
三國志

風・雲 再・起

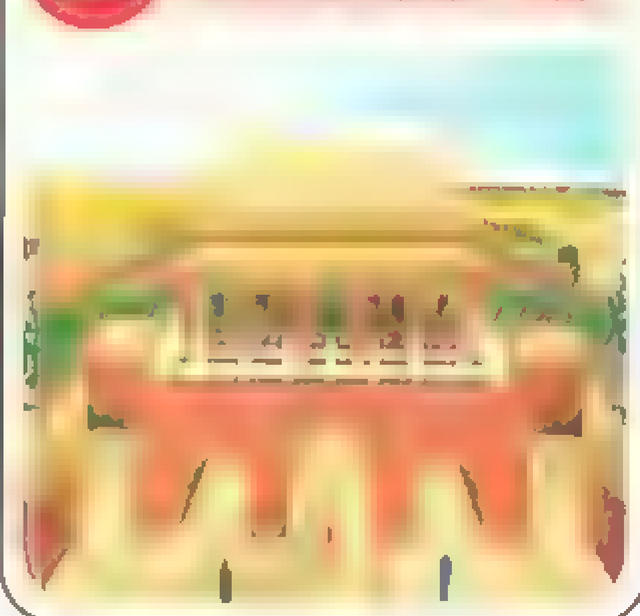
遊戲駭客

三國志衍生的產品風行多年，光榮公司的三國志系列功不可沒，這是最新也最舊的『三國志 RETURN 』的勝利畫面，這套遊戲是以三國志一代為腳本，重新設計研發的，所以說它擁有最新也最舊的畫面一點也不為過，各位玩家覺得表現如何呢？與三、四代比起來， RETURN 的難度較低，適合一般初上手的玩家，而美工的表現也相當值得稱許，在操作上亦能充份運用視窗界面，讓玩家更易就手。

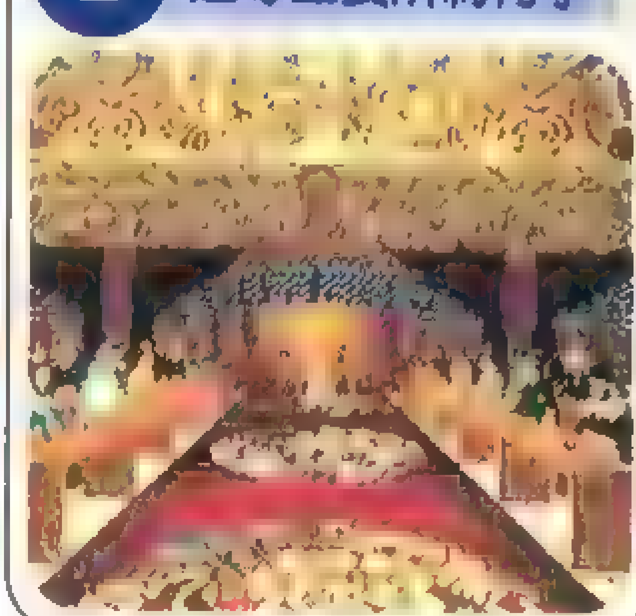
1 紫禁城全景



2 文臣武將紛紛入朝



3 這等盛宴所為何事



4 統一中原的慶功宴



5 [illegible]



6 這便是吾人的理想



7 [illegible]…



8 士兵慶祝和平來到



9 願永遠和平下去…



異形終結者



異星突擊

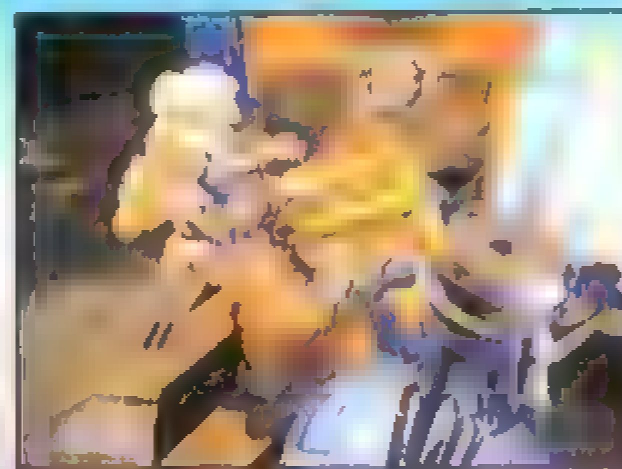
又一次震撼人心的太空之旅，當您開始進入要塞的那一刻起，所有的危機也襲捲而來，劇情的串連相當的緊湊，可以說是重頭到尾絕無冷場，尤其是異形的各項「變種」，更是讓人手足無措，隨著牠們的每次蛻變，都帶來不同的成長，也為遊戲增加不同的變化，我覺得這是一個相當特殊的設計，遊戲中穿插許多的動畫，讓遊戲更具互動性，經過許久的努力，終於將所有的異形終結，我覺得這是一套值得一試的好遊戲。



1 異形長得真醜陋



2 啓動自爆裝置



3 異行王追入反應爐



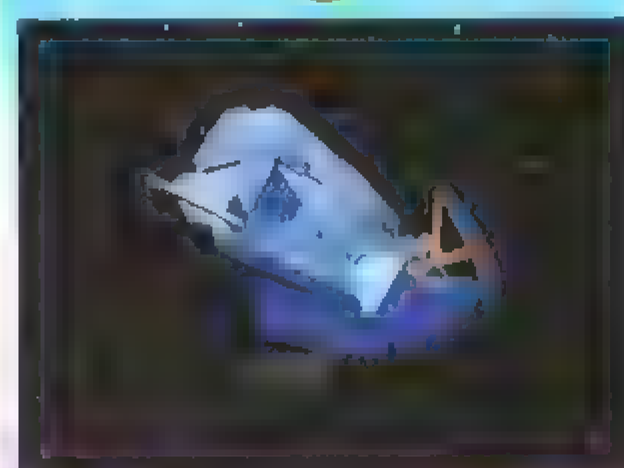
4 隊員與異行王同歸於盡



5 爆炸武器對牠毫無傷害



6 選隊逃生船才可活命



7 終於脫離魔掌



8 怎麼感覺怪怪的



9 竟然還有一隻異形

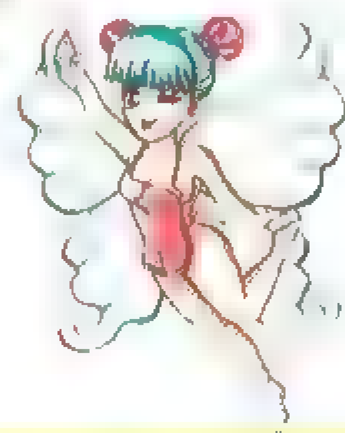


新片預告

爲了查明祖父死亡的眞相，
玩家帶著生化女機器人，
開始一連串的驚險之旅，
好好照顧著這個惹人愛憐
「生化情人」的吧！

生化情人

18



歡樂盒
GAME BOX

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路 345-1 號 17 樓
TEL：(02) 231-6454 FAX：(02) 231-6424

GAME BOX CO.，LTD 17F，NO，345-1，
CHUNG HO RD. YUNG HO，TAIPEI，TAIWAN R.O.C
TEL：(02) 231-6454 FAX：(02) 231-6424

正宗

絕代雙驕



歡樂盒年度鉅獻！！

電影和電腦遊戲最完美的結合！！！

型態的電腦AI！

隊任意組合的伙伴！

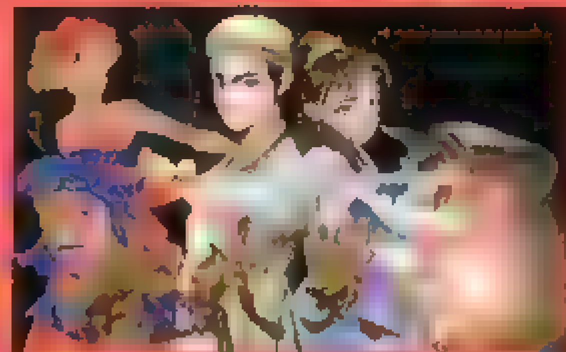
款風趣的對話系統！

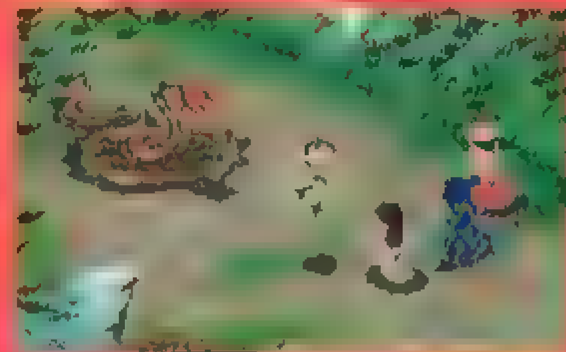












歡樂盒 GAME BOX

歡樂盒有限公司

台北縣永和市中和路345-1號17樓

TEL：(02)231-6454 FAX：(02)231-6424

GAME BOX CO.，LTD 17F，NO，345-1，

CHUNG HO RD. YUNG HO，TAIPEI，TAIWAN R.O.C

TEL：(02)231-6454 FAX：(02)231-6424



平靜的世界裡，出現了六位魔女，
擾亂了世界和平。
英勇的騎士們，出發吧！！





神祕的紫色石榴石，
到底有什麼樣的祕密？
全新型類益智遊戲，
等您去揭開它的奧祕

小時候死亡的弟弟和姊姊共
用一個身體藉著冥界的力界，
去解決所，面臨的危機吧！





五百年的古文明帝國突然的消失了.....
由繼承古代王朝血脈的後代子孫，
揭開了探索的序幕.....

在回憶的季節裡，
初春的畢業旅行之中，
火熱的羅曼史即將展開，
你如何贏得女孩子的芳心呢？

您的高中感情世界是否留白呢？
不同類型的女孩子，
燃燒起您冷凍已久的情懷.

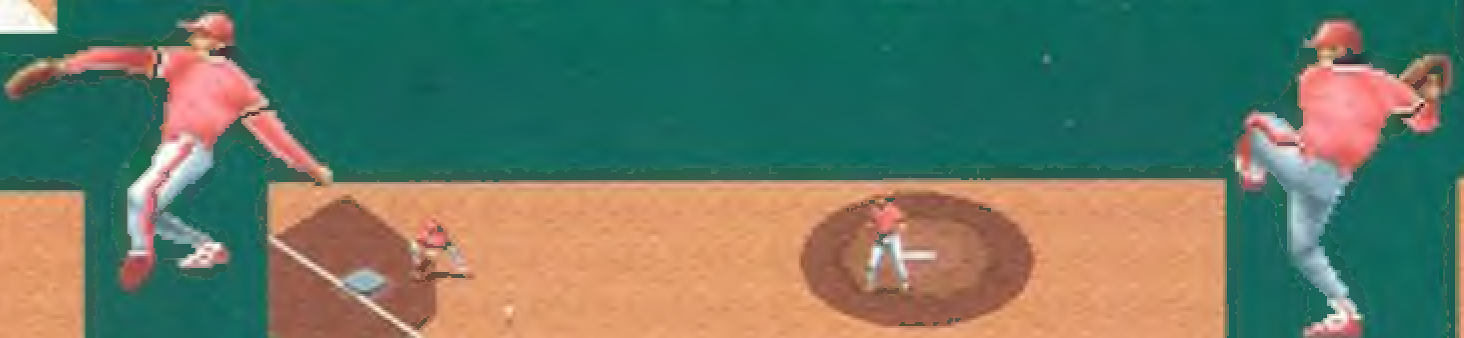
歡樂盒
出擊




中華職棒3






最精緻的職棒饗宴
盡在中華職棒3







最棒的季節，給您最棒的遊戲

五種誇張的投手姿勢，包括上投、3/4、側投、下投，還有類似野茂特有的龍捲風投球姿勢。

共有六隊中華職棒隊伍，龍、獅、虎、象、鷹、熊，包括所有球員的詳細資料盡在其中，有您熱愛的明星球員也有二線球員，一個都不漏。

可自行創造新兵，計畫一連串的培訓活動，重量訓練、體能訓練、基本的投球、擊球、守備等訓練。二年後，若屬性達到一定的水準，一顆球壇的新星就誕生囉！

依投手特性，有各種不同的球路，有尾勁的速球、直球、指叉球、滑球、SFF、變速球（OK. 掌心. 指夾）、蝴蝶球、外角滑球、曲球、螺旋、伸卡球、內外角下墜球，及會向左下或右下飄轉的魔球等。

依投手的球質輕或重，投各種球路時的姿勢均不同，且不同的放球點及不同的足距，在投出不同的球種其所耗用的體力及手臂損傷度各不相同。

打者有不同的打擊姿勢，分爲標準式、開放式及封閉式， 不同的打姿有不同的優缺點，如開放式對內角球較易狙擊。

左投和右投的投手對於打者的視野有明顯的不同，例如左打者對於右投手所投的球路看的特別清楚等，真實的做到左投剋左打的功效。

更多更豐富的動畫表現，接殺、撲接、撲壘、全壘打等，真實的讓你大呼過癮。





軟體世界 智冠科技有限公司 SOFTWORLD

高雄郵政18-69號信箱 P.O.BOX 18-69 Kaohsiung, Taiwan, R.O.C. 台灣服務專線:(07)8151991 免費服務專線:(080)741009 香港服務專線:27292781